

3

RICERCA DISPERATA



sagard
il barbaro

GYGAX - DILLE



libri **NOSTRI**

libri **NOSTRI**

In memoria di Gary Gygax

Terza edizione, gennaio 2009

Titolo originale: «The Crimson Sea»

Prima Edizione: Archway Paperback, New York, 1985

© 1985, Gary Gygax e Flint Dille per il testo

© 1985, Les Morrill per le illustrazioni

2007, Librogame's Land – www.librogame.altervista.org

Progetto grafico della copertina Dragan10

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

RICERCA DISPERATA

GARY GYGAX - FLINT DILLE

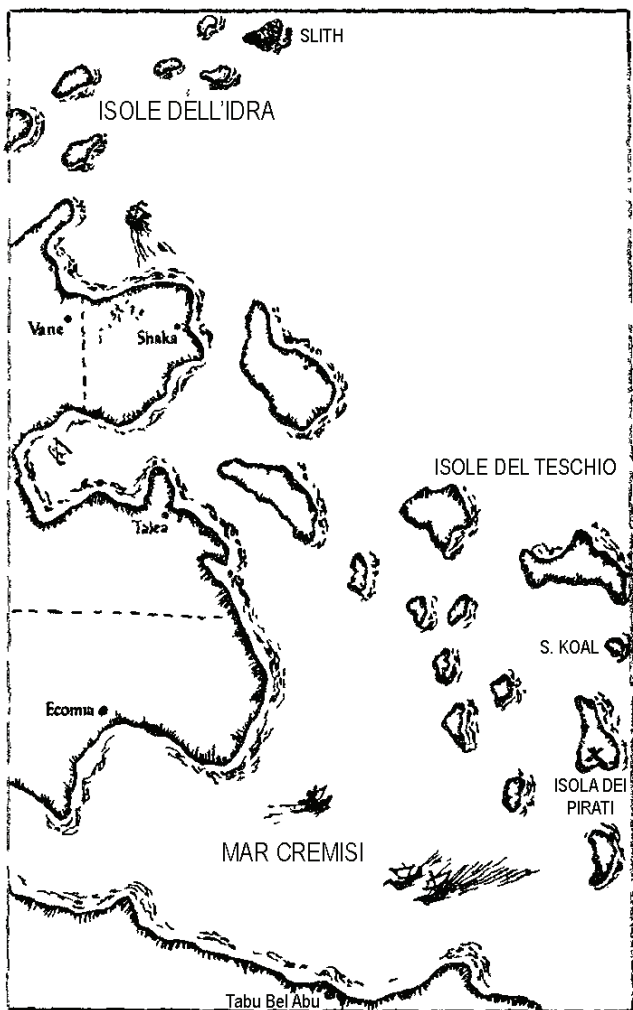
illustrato da Les Morrill
tradotto da Dirk06

SAGARD

IL BARBARO

librogame's LAND

www.librogame.net



INTRODUZIONE

Dopo l'avventura sull'Isola degli Slith, Sagard e la sua bellissima compagna Ketzä Kota approdaronò sull'isola pirata di San Koal, per cercare rifugio dagli Assassini Slith che bramavano vendetta.

Sagard all'inizio del libro è un guerriero di Livello 3. Tuttavia, prima della fine di questo volume, può diventare di Livello 4 se totalizza almeno 60 punti di esperienza. Somma i punti che hai ottenuto nelle avventure precedenti, ed aggiungili a quelli che otterrai in questo libro.

Quando quest'avventura ha inizio, Sagard si sta godendo i piaceri dell'isola tropicale, ma un vento di morte spira verso nord, proveniente dall'Hitaxia.

Molto presto il barbaro Ratikkan affronterà gli orrori del Mar Cremisi...

PARAGRAFO I

Si narra che i pirati che affliggono il regno, nel momento in cui muoiono, non vadano nell'aldilà, ma ritornano a San Koal, l'isola senza leggi.

Molte volte sei stato costretto a difendere te stesso e Ketza Kota, e sono stati molti i nemici che hai sconfitto.

Per qualche tempo avete abitato in una caverna nella scogliera, affacciata sul mare azzurro e profondo. Ad un chilometro di distanza si trova l'unica città dell'isola, costituita da capanne di legno marcio arroventate dal sole tropicale, dalle rovine di un'antica roccaforte Vaniana, e da numerose sale da gioco in cui i pirati sorseggiano svariati miscugli da gusci di noci, e giocano d'azzardo.

In una splendida giornata di mezza estate, armato solamente della tua spada, ti dirigi insieme a Ketza Kota verso Baia Paradiso, dove una grossa cascata si getta nel mare cristallino e le scogliere sono ricche di conchiglie, aragoste, pesci e tartarughe.

Dopo esservi divertiti a nuotare per alcune ore, vi distendete sulla spiaggia, mangiando manghi raccolti nel profondo della foresta di palme e rinfrescati nell'acqua trasparente. Improvvisamente vedi con la coda dell'occhio una mano arrossata dal sole. Ti alzi in piedi ma orma una variopinta figura sta già fuggendo con la tua spada.

“Torna subito qui prima che ti faccia ingoiare quella spada!” urla, ma lo sconosciuto continua a correre.

Inseguì la figura, che sembra essere un corsaro caduto in disgrazia e ridotto a compiere miseri furti, attraversò gli scogli levigati vicino alla spiaggia e poi ti inoltrò lungo un breve sentiero che finisce sul bordo di una ripida scogliera. In questo punto metti con le spalle al muro il brigante.

Si gira come un animale in trappola, collerico, e ti attacca fulmineo. Istantaneamente ti sposti, e la spada sibila oltrepassandoti.

Dopo esserti rimesso in piedi, afferra qualche roccia da lanciare. Il nemico, anche se è armato con la spada della Valchiria, che gli permette di infliggere un punto aggiuntivo di danno ogni volta che mette a segno un attacco, è un maldestro tanghero rammolitosi nella tranquillità dell'isola. (*Nota: Sagard si troverà vicino all'acqua per buona parte di questo libro, così ha nascosto la cotta di maglia nella sua caverna, se la ha ottenuta in un libro precedente.*)

Poiché sei disarmato devi combattere ad un livello inferiore rispetto a quello normale. Hai anche un'altra possibilità: placare il brigante. In questo caso non dovrai combattere ma dovrai ottenere un 4. Il Corsaro in ogni caso ti attacca dopo ogni tentativo. Se riesci a strappare la spada dalle mani del brigante, vai al Paragrafo 9.

Se questo è il primo libro di Sagard che leggi, dai una veloce occhiata alla tabella che segue, e poi vai alle regole descritte al Paragrafo 97.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

CORSARO (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il tuo avversario. Vai al Paragrafo 9.)

Se fuggi, perdi la spada e poi vai al Paragrafo 4.

PARAGRAFO 2

Corrompi la cameriera

Infilandolo la mano nel piccolo borsellino che porti alla cintura, mostri alla donna una moneta d'oro luccicante. "Con dieci pezzi d'oro ad esempio potresti indicarmi dove trovare la mia amica."

Lancia uno sguardo veloce ad un tavolo, in cui quattro muscolosi giocatori d'azzardo Tehniti, vestiti con abiti di pelle di serpente, stanno giocando a carte. Uno dei Tehniti le sorride, e lei ricambia nervosamente il sorriso.

Piegandosi in avanti, sussurra: "Incontriamoci dietro al bar. Assicurati di non essere seguito, e sii discreto uscendo da qui, in modo da non suscitare la gelosia del mio corteggiatore."

Aspetti finché il Tehniti non è completamente immerso nella partita a carte, e poi svicoli nella notte mite.

Dietro alla taverna trovi la cameriera che ti sta aspettando, lanciando occhiate furtive nei paraggi.

"Cosa sai del tatuaggio?"

"L'oro" dice, allungando la mano. Le consegna i dieci pezzi d'oro (sottraili dal *registro del personaggio*), e prima di parlare esamina ogni moneta nella luce fosca.

"Il tatuaggio appartiene agli uomini che sono imbarcati sulle navi di Salamar Rabfahd, il lupo di mare più

spregevole che tu possa incontrare. Potrai trovare la sua nave, la *Mietitrice della Notte*, ancorata al largo. Adesso vattene in fretta, prima che il mio spasimante si accorga che me ne sono andata.”

Mentre ti giri per andartene, senti una voce ruggire dietro di te. “Ti insegnerò a stare lontano dalla mia ragazza, maledetto Ratikkan!”

Vedi l'enorme Tehnita muoversi minacciosamente verso di te, con un grosso e letale spadone in una mano ed un corto pugnale nell'altra.

Mentre si sta avvicinando devi scegliere cosa fare. Puoi ingaggiarlo in combattimento (vai al Paragrafo 10), oppure puoi tentare di fuggire (vai al Paragrafo 14).

PARAGRAFO 3

Sconfiggi lo Schiavista

Lo Schiavista perde l'equilibrio e cade fra le onde tinte di rosso. Prima ancora di poter inseguire l'imbarcazione degli Schiavisti, vedi le pinne dorsali grige di alcuni enormi squali bianchi che si stanno avvicinando.

Istintivamente fuggi verso l'acqua poco profonda, mentre gli squali affamati divorano l'uomo che si faceva chiamare il Barracuda.

Aggiungi *2 punti di esperienza* e poi prosegui al Paragrafo 7.

PARAGRAFO 4

Fuggi dal Corsaro

Mentre il Corsaro solleva la spada per darti il colpo di grazia, raccogli le ultime forze e spicchi un salto oltre bordo della scogliera.

Il volo sembra durare in eterno mentre precipiti verso alcuni scogli neri che affiorano dalle onde. Quando ormai sembra che la tua breve vita sia giunta al termine, interviene la fortuna, facendoti tuffare in un tratto di acqua sgombra dagli scogli.

Sei circondato da bolle d'aria, e dei piccoli pesci colorati in modo vivace fuggono cercando di nascondersi. Dopo alcuni secondi riemergi e nuoti verso Baia Paradiso.

Mentre ti avvicini alla baia, vedi uno sloop grigio che si sta allontanando. Ti giungono alle orecchie dei gridi acuti e poi vedi Ketza Kota, con i polsi legati, vegliare lontano. Ti rendi conto che il furto era solamente una diversione per farti separare da Ketza Kota, e così è caduta nelle mani degli Schiavisti.

Poiché nemmeno la tua più poderosa nuotata sarebbe in grado di farti raggiungere l'imbarcazione abbastanza velocemente, nuoti furibondo verso la riva. Vai al Paragrafo 7.



PARAGRAFO 5

Fuggi dallo Schiavista

Lo Schiavista per poco non ti trafigge con un rapido colpo.

Mentre cerchi di evitarlo, perdi l'equilibrio e cadi nell'acqua poco profonda. Lo Schiavista, ridendo per l'eccitazione della vittoria, si avvicina per ucciderti, ignaro della pinna triangolare di uno squalo che si sta avvicinando alle sue spalle.

Istintivamente ti giri e fuggi, mentre il micidiale squalo divora l'uomo che si faceva chiamare il Barracuda.

Una volta raggiunta la riva, osservi senza speranza l'albero della barca degli Schiavisti sparire all'orizzonte. Vai al Paragrafo 7.

PARAGRAFO 6

Le sale da gioco

“Non ho mai visto un tatuaggio come quello in tutta la mia vita!” esclama la cameriera, vestita con una blusa merlettata e una gonna di pelle, quando le fai vedere il disegno abbozzato del tatuaggio sul braccio dello Schiavista morto.

Intuendo che alcuni pezzi d'oro potrebbero scioglierle la lingua, consideri di corromperla. Se possiedi dieci pezzi d'oro dai precedenti libri, potrebbero farti ottenere preziose informazioni (sottrai l'oro dal *registro del personaggio* e poi vai al Paragrafo 2). Se non possiedi l'oro, oppure se lo possiedi ma vuoi conservarlo, continua a leggere.

Dopo aver atteso qualche secondo che tu la corrompessi, la cameriera si allontana per parlare con un uomo in un angolo del bar. La loro conversazione a voce bassa sembra riguardarti, poiché li vedi spesso sbirciare nella tua direzione e reprimere le risate.

Mentre svuoti un boccale (recuperi 3 punti ferita), osservi i frequentatori della taverna: alcuni Chandanesi alti e dalle facce magre si stanno divertendo con complessi giochi di strategia, mentre fumano lunghe pipe e parlano tranquillamente. Yatiani vestiti con abiti di cuoio e Drakosiani sistemano i pugnali nei foderi da polso mentre osservano attentamente le loro carte, e rumorosi Hitaxiani ridono e fanno gocciolare il vino

lungo il mento fino al petto ornato d'oro, mentre lanciano dadi riccamente decorati. Improvvisamente vedi qualcosa che ti fa ribollire il sangue nelle vene. Sull'uscio si trova il Corsaro che ti ha rubato la spada. Non appena i vostri sguardi si incrociano, entri in azione. Il Corsaro si gira e fugge dalla locanda. Inseguendolo urti un tavolo e sei costretto a schivare un bicchiere lanciato da un Vaniano furibondo. Senti il rumore dei passi del Corsaro fuggitivo lungo la strada.

“Fermati! Oppure questa volta ti ridurrò a brandelli!” urla.

Continua a correre. Lo insegui lungo stradine tortuose e finalmente lo metti con le spalle al muro in un vicolo buio bloccato da un alto cumulo di rifiuti.

“Dimmi dov'è la donna, e ti risparmierei” gli dici, sguainando la spada.

“Muori, Ratikkan!” risponde.

Sei costretto ad attaccarlo, visto che non parlerà finché non gli avrai dato una sonora lezione. Puoi sferrare il primo colpo.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

CORSARO (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il nemico. Dirà tutto al Paragrafo 8.)

Se fuggi perderai tutte le speranze di ritrovare Ketzä Kota, quindi *non* puoi fuggire.



PARAGRAFO 7

Raggiungi la spiaggia

Mentre sei in piedi sulla spiaggia, osservi cupamente l'imbarcazione degli Schiavisti scomparire all'orizzonte. Digrigni i denti. "Ti salverò, Ketza Kota!"

Ketza Kota non è stata rapita con facilità. Uno Schiavista giace privo di vita sulla sabbia, con l'elsa del sottile pugnale di Ketza Kota che gli fuoriesce da un occhio. E' uguale a tutti gli altri pirati di San Koal: ha la pelle olivastra, i suoi vestiti sono sgargianti, porta un anello al naso, e tiene la scimitarra stretta in una mano. Inoltre una spalla è decorata da un particolare tatuaggio che rappresenta un'enorme creatura che stritola un galeone in una mano.

Se non sei riuscito a recuperare la spada, puoi prendere la sua *sciabola*: ti permetterà di combattere al tuo normale livello. Ti siedi sulla spiaggia riposandoti dall'ardua prova e cerchi di capire cosa fare. Recuperi 8 punti ferita.

Gli Schiavisti solcano le acque delle Isole del Teschio come lupi a caccia di pecore grasse. Le loro origini variano dal Regno Vulzar nell'estremo nord, fino al Tukotan nel lontano sud. Poiché nessuno è al sicuro da questi trafficanti di carne umana, sempre più spesso essi rapiscono uomini sani e bellissime donne.

Immaginando che Ketza Kota sia stata catturata a

causa della sua bellezza, puoi solo presupporre che sia destinata all'harem di un sultano Hitaxiano, oppure in un regno nell'estremo nord in cui le donne prese prigioniere – soprattutto le più belle – sono costrette ad una terribile schiavitù.

Ci sono due posti in cui puoi cercare la bellissima donna Slith. Puoi tentare di scoprire l'identità del rapitore morto nelle sale da gioco di San Koal (Paragrafo **6**), oppure puoi dirigerti verso i mercati degli schiavi, nel caso in cui sia stata portata lì (Paragrafo **13**).

PARAGRAFO 8

Il Corsaro confessa

Il corsaro giace a terra, implorando pietà: “Risparmiami, e ti dirò tutto ciò che vuoi sapere.” (Guadagni *1 punto di esperienza*)

“Dove posso trovare la donna che hai aiutato a rapire questa mattina?” gli chiedi, tenendo il freddo acciaio della spada puntato alla gola.

“Non so nulla” dice, con gli occhi colmi di terrore.

“Menti!” rispondi, avvicinando la spada.

“Mi tortureranno se parlo...”

“Farò di peggio se non lo farai.”

“Erano Schiavisti della *Mietitrice della Notte*. È ancorata al largo.”

“Hai fatto bene a raccontarmi la verità, Corsaro. E farai meglio a starmi lontano, o ti ridurrò in brandelli.”

Annuisce spaventato e lentamente si allontana strisciando. Per un istante prendi in considerazione la possibilità di mettere fine alla sua miserabile esistenza, ma ti ripugna uccidere un uomo disarmato, così lo risparmi.

Adesso che possiedi questa informazione, puoi dirigerli verso la *Mietitrice della Notte* al Paragrafo 16.

PARAGRAFO 9

Sconfiggi il Corsaro

Il Corsaro rotea selvaggiamente l'arma, ti manca, e poi perde l'equilibrio. Approfittando dell'occasione ti avventi su di lui e gli sottrai la spada dalle mani. (Recuperi la *spada* e guadagni *1 punto di esperienza*.)

Non appena impugnì la spada, il corsaro terrorizzato corre verso la scogliera e spicca un salto. Ti sporgi e lo vedi tuffarsi in acqua sparendo sotto la superficie, fra alti spruzzi.

Alcuni istanti dopo riemerge, urlando: “Abbiamo la tua ragazza, stupido Ratikkan!”

Guardando la spiaggia, vedi che una piccola imbarcazione dalle vele nere ha raggiunto la riva, e tre Corsari stanno lottando con Ketza Kota. Con il cuore in gola ti precipiti giù dalla scogliera. Mentre corri ti rendi conto che i Corsari in realtà sono degli Schiavisti, ed il tentativo di rubarti la spada era solo uno stratagemma per separarti da Ketza Kota.

Raggiungi la baia nel momento in cui gli Schiavisti la spingono sulla barca e si allontanano. Li insegui, con il sangue che ti ribolle nelle vene.

Mentre corri verso l'imbarcazione uno degli Schiavisti, vestito con abiti sgargianti di seta, brandisce una sciabola e si lancia al tuo inseguimento nell'acqua poco profonda. “Io, Brahmat il Barracuda, aggiungerò un Ratikkan alla lista delle mie vittime!”

Non appena ti avvicini cerca di colpirti con la sciabola, ma ti manca, sollevando solo uno spruzzo d'acqua.

Poiché lo Schiavista si trova fra te e l'imbarcazione, sei costretto a combattere.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

SCHIAVISTA (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Hai sconfitto il nemico. Vai al Paragrafo 3.)

Se fuggi, vai al Paragrafo 5.

PARAGRAFO 10

Combattimento con il Tehnita

Sfoderi la spada e ingaggi il combattimento contro il Tehnita. La cameriera, terrorizzata dal Tehnita più di quanto non lo sia tu, urla: “Grazie al cielo sei qui per salvarmi da questo barbaro Ratikkan!”

Ti giri e la guardi sbalordito. “Ma cosa stai dicendo?” le chiedi.

Ti sussurra: “Uccidi quella feccia e sarò tua.”

Totalmente confuso, volti lo sguardo ripetutamente verso il Tehnita e la cameriera. Improvvisamente il Tehnita emette un possente grido di guerra e poi avventa su di te. Può attaccare per primo.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall’inizio.)

SPADACCINO TEHNITA (Livello 3: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)

[24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14]
[13] [12] [U] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Quando hai sconfitto il nemico, vai al Paragrafo 12.)

Puoi fuggire al Paragrafo 14.

PARAGRAFO II

Sopra ai bastioni

La seconda guardia Tanzulana, vedendo il suo compagno sconfitto, ti attacca selvaggiamente con la lancia. Roteando la spada tagli la sua arma in due parti. La guardia ti osserva con stupore, e poi fugge giù dai bastioni (*guadagni 3 punti di esperienza*).

La moltitudine di schiavi incatenati nel cortile sottostante ti acclama. Nel frattempo corrono verso di te altre guardie Tanzulane, appostate sulle torri dalla parte opposte dei bastioni.

Approfittando del caos afferri un mazzo di chiavi da una guardia stesa a terra, e lo getti agli schiavi che iniziano subito a liberarsi.

Mentre le guardie si avvicinano, salti dal muraglione nel cortile. Senti il suono di una campana e ulteriori guardie giungono nel cortile. Gli schiavi liberi combattono contro i loro carcerieri, usando le catene come armi.

Usando la spada come un'ascia, spezzi le catene di molti schiavi mentre scoppia la battaglia. Se questo è il tuo primo combattimento di gruppo, leggi attentamente le regole poiché le battaglie prevedono sia combattimenti di gruppo, sia combattimenti individuali.



LOTTA PER LA LIBERTA'

Stai per affrontare una battaglia fra diversi avversari. La battaglia si svolge in round consecutivi fra gli schiavi e le guardie.

Per prima cosa conta il numero di guardie ed estrai un numero per ognuna di esse. Le guardie uccidono gli schiavi ottenendo un 3 o un 4 (cancella uno schiavo per ogni 3 o 4).

Dopodiché conta il numero di schiavi rimasti ed estrai un numero per ciascuno di loro. Gli schiavi uccidono le guardie solamente estraendo un 4.

Prima di ogni turno di combattimento Sagard ha la possibilità di attaccare individualmente una guardia. Ogni volta che Sagard sconfigge una guardia, cancella dal totale. Nei combattimenti individuali le guardie sono di Livello 2 con 11 punti ferita.

COMBATTIMENTO DI GRUPPO

SCHIAVI DI SAGARD (1/0, 2/0, 3/0, 4/morto)

[29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19]
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7]
[6] [5] [4] [3] [2] [1]

GUARDIE (1/0, 2/0, 3/morto, 4/morto)

[12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

COMBATTIMENTO INDIVIDUALE

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

GUARDIE (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

Guardia #1 [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Guardia #2 [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Guardia #3 [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Guardia #4 [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi tutte le guardie e se rimangono dieci schiavi ancora vivi, ottieni *3 punti di esperienza* e poi vai al Paragrafo **18**. Se sconfiggi tutte le guardie ma non rimangono dieci schiavi sopravvissuti, ottieni *2 punti di esperienza* e poi vai al Paragrafo **6**. Sapendo che Ketzä Kota non si trova fra gli schiavi, dirigiti verso le sale da gioco dei pirati.

Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 12

Il divertimento della cameriera

Dopo aver strangolato lo spadaccino Tehnita, ti giri verso la cameriera. Sorride. “Grazie, valoroso Ratik-kan, mi hai salvato la vita.”

Sapendo che hai appena partecipato al passatempo preferito della cameriera, sprecando punti ferita e senza dimostrare nulla, ti dilegui nella notte.

Vai al Paragrafo 16.

PARAGRAFO 13

Sui bastioni alla luce lunare

Molto tempo fa il grande re Vaniano Garagus conquistò le isole del Teschio e dell'Idra, dominando così un impero delimitato dall'Hitaxia a sud, dal fiume Vang-Ko ad est e dall'Aerdy a nord.

Il regno di Re Garagus fu molto lungo e brutale, ma il suo grande regno presto crollò. Dopo la sua morte, i suoi sette figli combatterono per il potere. Il risultato delle loro guerre fratricide fu la Confederazione Garagiana, composta da sette piccoli stati alleati fra loro in caso di guerra ed aspri rivali in tempi di pace.

In tutta l'isola si trovano i resti malridotti della dominazione di Garagus. Uno di questi è il Castello di San Koal. I suoi bastioni grigi vigilano il mare come un despota minaccioso. L'antico castello, rimasto inutilizzato per lungo tempo, fu convertito in un mercato degli schiavi, e le imponenti mura, che un tempo furono costruite per respingere gli invasori, adesso servono per contenere i prigionieri.

A tarda notte, dopo esserti riposato durante il pomeriggio (recuperi 7 *punti ferita*), scali un'alta scogliera che conduce al castello Vaniano. Guardando attentamente verso l'alto, vedi alte ed esili guardie Tanzulane armate con lunghe lance, che si stagliano contro le alte

torri.

Lanciando un rampino avvolto da stracci verso la sommità della scogliera alta dieci metri, inizi la scalata. Mentre sali, i piedi scivolano sulla parete friabile, facendo precipitare una pioggia di frammenti di roccia che si infrange al suolo.

Aspetti immobile nell'ombra, pregando sottovoce affinché il grande dio Telchur offuschi i sensi delle guardie. La fortuna ti sorride quando senti le guardie chiacchierare fra loro.

“Gli schiavi... puzzano e attirano i ratti...”

“Ma anche noi siamo schiavi”, dice un altro.

“Noi siamo diversi. Abbiamo le lance.”

Con un sorriso diabolico, vai al Paragrafo 17.

PARAGRAFO 14

Fuggi dallo Spadaccino Tehnita

Cercando di sottrarti da un inutile combattimento, ti dilegui nella notte. Lo spadaccino Tehnita ti insegue per un po', ma l'armatura di cuoio che indossa lo rallenta, così in poco tempo riesci a distanziarlo fino a non sentire più le sue indicibili imprecazioni.

Guadagni *2 punti di esperienza* per aver avuto il buonsenso di sottrarti da questo combattimento prima di rimanere ucciso, e poi prosegui verso il Paragrafo **16**.

PARAGRAFO 15

Salti giù dai bastioni

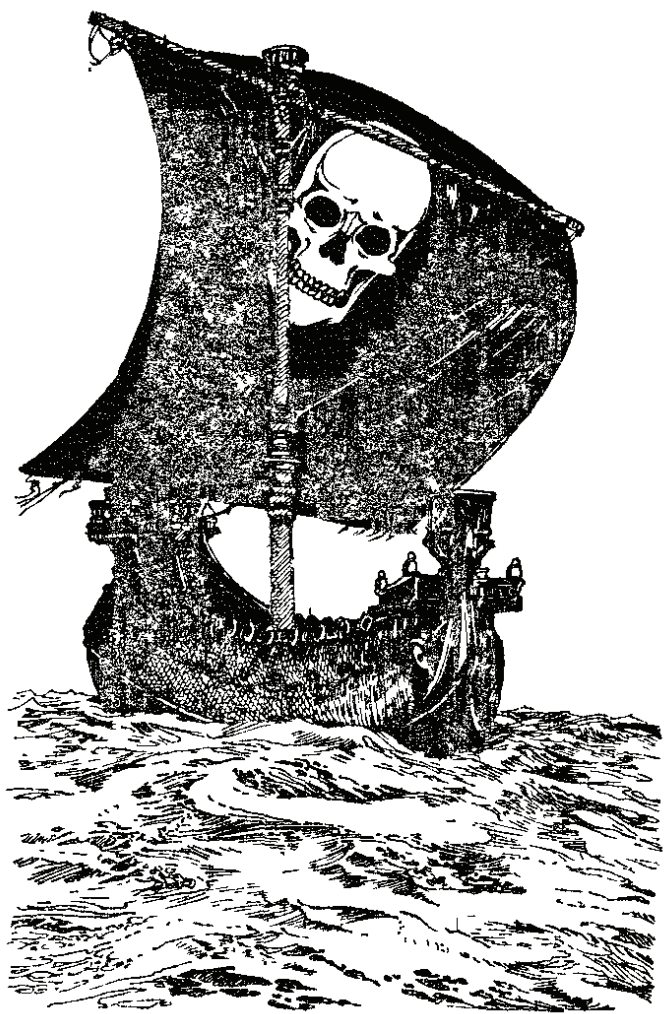
Rendendoti conto che stai per essere trafitto dalle guardie Tanzulane, salti giù dal parapetto. Sfrecciando attraverso l'aria notturna, riesci a vedere più in basso solamente l'acqua spumeggiante. Cerchi disperatamente di avvicinarti alla parete rocciosa, ma le correnti d'aria provenienti dal mare che fluiscono lungo la parete ti spingono via.

All'ultimo momento conficchi la spada nella roccia friabile della scogliera, facendo presa. Rimani sospeso per qualche istante, con il cuore che batte, e poi ti dondoli per raggiungere una sporgenza.

Le due guardie Tanzulane scagliano le loro lance. Estrai un numero per ogni lancia, e subisci 5 punti ferita per ogni 4 che ottieni.

Trascinandoti verso la caverna in cui vivevi insieme a Ketza Kota, applichi degli unguenti curativi sulle ferite e riposi per un giorno. Recuperi *15 punti ferita*, dopodiché dirigi verso le sale da gioco, dove potresti scoprire l'identità degli Schiavisti.

Vai al Paragrafo 6.



PARAGRAFO 16

La Mietitrice della Notte

La luminosa luna tropicale risplende attraverso i ricami di nuvole, illuminando le vele color porpora della *Mietitrice della Notte*, ancorata al largo. La nave ha una linea bellissima per essere usata per catturare schiavi e compiere atti di pirateria. Si tratta di una grossa cocca, spinta principalmente da un'unica grossa vela, ma dispone anche degli scalmi per i remi in caso di bonaccia. A poppa è presente una torre di combattimento, ed un'altra piattaforma simile si trova a prua.

Noti una piccola barca a remi vicino al punto in cui ti trovi, e valuti due possibili strategie. Puoi salire furtivamente a bordo della nave per cercare Ketzä Kota (vai Paragrafo 36).

Oppure puoi remare vigorosamente fino alla nave e dichiarare di voler entrare a far parte dell'equipaggio, in modo da guadagnare la loro fiducia ed avere accesso alla nave (Paragrafo 23).

PARAGRAFO 17

Assalto agli Schiavisti

Lentamente ti arrampichi sul muro e oltrepassi il parapetto. Sotto di te c'è una moltitudine di schiavi provenienti da quasi ogni regione del regno: Aerdi dagli occhi chiari, Tehniti muscolosi, Vulzar dai capelli bianchi e dagli occhi rossi, Tanzulani di colore, Wugas e Zymbiani.

Cogli le guardie completamente di sorpresa, quindi puoi condurre tre attacchi prima che possano reagire.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei stato sconfitto. Vai al
Paragrafo 19.)

GUARDIA TANZULANA #1

(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

GUARDIA TANZULANA #2

(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando hai sconfitto gli avversari, vai al Paragrafo **11**.

Se fuggi significa che salti giù dalla muraglia, sperando di cadere su una piccola sporgenza della scogliera. Vai al Paragrafo **15**.

PARAGRAFO 18

Assalto alla Mietitrice della Notte

Le guardie Tanzulane fuggono in tutte le direzioni. Gli schiavisti Hitaxiani, che nemmeno un'ora prima erano altezzosi nei loro sontuosi abiti ornati di pietre preziose, adesso supplicano pietà agli schiavi.

Mentre corri fra la folla cerchi invano Ketza Kota. Non si trova né fra i sopravvissuti né fra i caduti. Giungendo vicino ad una ragazza della stessa età di Ketza Kota, la supplichi di darti informazioni su di lei.

“Nessuna ragazza come lei è stata qui, ma so che il Sultano Jazeer ha emesso un ordine di cattura per diverse ragazze.”

“A chi lo ha ordinato?” chiedi.

“Allo Schiavista Salamar Rabfahd.”

“E dove si trova?”

“Possiede una nave. Si chiama *Mietitrice della Notte*”, risponde.

Girandoti verso la folla inquieta, gridi più forte che puoi: “Siete liberi!”

Ti acclamano con frenesia mentre continui a parlare. “E ora intendo aiutarvi a rimanere tali. Prendiamo il controllo della *Mietitrice della Notte* e navighiamo lontano da qui!”

Vieni accolto da un tonante fragore di approvazione.

Guidando la folla, attraversi le strade di San Koal fino al porto. L'eccitazione per la vittoria e le cure di uno stregone Wuga guariscono le tue ferite (recuperi 16 punti ferita).

Una volta raggiunto il porto, la folla formicolante cerca la *Mietitrice della Notte*. Finalmente un Gyptico sdentato urla nella tua direzione: "Essere quella là!"

Poco lontano dalla riva la calda luna estiva risplende, attraverso una cortina di nebbia tropicale, sulla *Mietitrice della Notte*. La nave ha delle linee magnifiche per essere una nave di schiavisti e pirati. Si tratta di una grossa cocca, sospinta principalmente da un'unica grossa vela, ma possiede anche gli scalmi per i remi in caso di navigazione senza vento. A poppa si trova una torre di combattimento, ed un'altra piattaforma simile è fissata a prua.

Vedendo il galeone fai cenno al gruppo di nuotare verso la nave e di abbordarla. Gli istanti successivi sono frenetici. Tutti gli schiavi sopravvissuti nuotano con un'energia intensificata dalla libertà appena conquistata.

Un pirata a guardia della nave dà l'allarme, ma prima ancora che possa alzare la sua sciabola, una lancia Tanzulana sottratta al nemico gli trafigge il petto. Gli schiavi liberati abbordano la nave come un esercito di formiche, con alcuni che si arrampicano sulle funi, lanciando poi scale di corda agli altri.

Mentre sali a bordo, un uomo gigantesco compare sul ponte. I suoi vestiti sono di seta riccamente ornata, ed il turbante rifulge per la luce emessa da una grossa pietra preziosa. Ti guarda minacciosamente da dietro grossi baffi ricurvi, mentre sfodera una sciabola a due



mani dalla grossa cintura.

“Se vuoi prendere la mia nave, prima dovrai uccidere Salamar Rabfahd”, dice con una voce roca in cui è evidente l’accento Hitaxiano.

“Molto volentieri”, rispondi sfoderando la spada. “Ma prima di morire dimmi dove posso trovare Ketza Kota.”

“Non conosco nessuno con quel nome”, risponde.

“I tuoi uomini la hanno rapita questo pomeriggio.”

“Ah...era proprio una graziosa fanciulla. A breve sarà nelle mani del Sultano Jazeer.”

“Allora dovrò sbarazzarmi di te in fretta!” dici, avvicinandoti all’imponente pirata.

Dopo pochi secondi siete impegnati in un combattimento letale. Sarà un avversario molto forte, ma se lo sconfiggi la *Mietitrice della Notte* sarà tua. Puoi attaccare per primo.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall’inizio.)

RABFAHD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)

[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto l’avversario. Vai al Paragrafo 20.)

Non puoi fuggire da Salamar Rabfahd.

PARAGRAFO 19

Vieni sconfitto dai Tanzulani

L'ultima cosa che riesci a vedere è il balenare di una lancia Tanzulana, e poi le tenebre calano su di te. Per alcuni giorni ripetutamente ti svegli e poi ripiombi nell'oscurità. Svariati volti appaiono e scompaiono di fronte a te: alcuni di essi sono i visi benevoli degli altri schiavi, altri sono i volti duri e crudeli delle guardie. Perdi la *spada* e i *tesori*.

Attraverso un velo di nebbia che ti offusca la vista vedi un volto familiare dal naso aquilino che ti osserva. E' il Corsaro che avevi affrontato sulla scogliera. "Conosco quest'uomo", mormora. "Ho combattuto contro di lui mentre gli altri catturavano la ragazza per il Sultano Jazeer. Diventerà una graziosa componente dell'harem."

Persino nel torpore ti viene la pelle d'oca. Provi ad afferrare l'uomo ma le tue braccia, ancora deboli, non riescono a raggiungerlo.

I giorni trascorrono e gradualmente comprendi che ti trovi nelle prigioni degli schiavi. Mentre recuperi le forze, valuti la resistenza delle catene che ti trattengono, ma sono troppo robuste.

Finalmente, quando hai sufficientemente recuperato le forze (recuperi *tutti i punti ferita*), il tuo nuovo padrone ti espone al mercato degli schiavi, dove gli acquirenti fanno offerte per comprarti. Nel primo pomeriggio si av-

vicina a te un imponente capitano corsaro Hitaxiano, assoldato per ostacolare i commerci marittimi, abbigliato con un turbante ed abiti ricamati, e con una lunga sciabola appesa alla cintura.

“Prenderò lui. Sarà un ottimo galeotto”.

Mentre il pirata e lo schiavista mercanteggiano, ti ribolle il sangue nelle vene, ma cerchi di tenerlo nascosto perchè la tua unica speranza di libertà è di sottrarti agli agli schiavisti.

In questo modo inizia la tua vita da schiavo. Vai al Paragrafo 30.

PARAGRAFO 20

La Sciabola

Salamar Rabfahd, ferito a morte, crolla sul ponte facendo tremare le assi della nave. C'è un attimo di silenzio mentre ti inchini per prendere la sua sciabola.

La *sciabola* di Rabfahd è un'arma potente. Ogni volta che la usi ottieni *2 punti danno supplementari* ad ogni attacco. Quindi se normalmente infliggi 1 punto danno, adesso potrai causare 3 punti danno. Tuttavia la sciabola mancherà sempre il bersaglio (ovvero non causa nessun danno) quando estrai un 4.

Mentre la stai ripulendo, senti il rumore di uomini in fuga e vedi altri schiavisti che corrono lungo il ponte per poi gettarsi fuoribordo.

Ridendo sguaiatamente, chiami il tuo equipaggio: “Navighiamo verso sud, perché ho un conto in sospeso con il Sultano Jazeer!” (*Guadagni 4 punti di esperienza*

per la vittoria).

Radunando un equipaggio di schiavi esperti, inizi la navigazione nella notte vellutata. Per due giorni navighi verso sud in direzione del Mar Cremisi (recuperi *tutti i punti ferita*).

Vai al Paragrafo 28.

PARAGRAFO 21

Il Tesoro sull'Isola del Terrore

Subito dopo aver sentito questa storia, i pirati ti osservano con sospetto, finché un alto e dinoccolato giovane marinaio fa un passo avanti.

“Ho già sentito le leggende del tesoro che si trova sull'Isola del Terrore.”

“Ma perché dovremmo credere che tu sappia dove si trovi?” chiede un altro pirata.

Mentre i bucanieri avanzano verso di te, rispondi: “Perché dovrei mentirvi? Mi fareste a pezzi se una volta raggiunta quell'isola non ci fosse il tesoro.”

Durante alcuni attimi di tensione i marinai mormorano fra di loro. Hai la fronte imperlata di sudore. Poi si precipitano spontaneamente verso la cabina del capitano. Senti dei forti grugniti e dei tonfi mentre il capitano lotta contro la morte. Anche se è molto forte non è in grado di sconfiggere così tanti uomini. Viene trascinato dalla sua amaca fino al fianco della nave, e poi gettato fuoribordo insieme al primo ufficiale. Raggiungi il ponte proprio nel

momento in cui il colossale capitano cade in acqua, pronunciando una sequela di maledizioni. “Mi vendicherò, Sagard. Mi vendicherò!” Mentre la voce si attenua, un brivido ti corre lungo la schiena.

Annota che il tuo equipaggio è costituito da pirati, e poi vai al Paragrafo 28.

PARAGRAFO 22

Fuggi dal Pirata Muscoloso

Il Pirata Muscoloso assesta un colpo poderoso con la sciabola, facendoti cadere la spada di mano. Presagendo morte certa, ti giri per fuggire, ma non hai il tempo di fare molta strada: senti un improvviso colpo alla nuca e perdi conoscenza non appena crolli sul ponte.

Quando ti risvegli scopri che hai le braccia incatenate. Non appena la vista diventa più nitida, ti rendi conto di trovarti sul ponte degli schiavi, insieme a molti altri prigionieri sudati.

Per alcuni giorni rimani seduto nella stiva fumosa mentre la nave è alla fonda. Ogni tanto alcuni pirati minacciosi ti portano scodelle di stufato dal gusto rivoltante, e lentamente recuperi *tutti i punti ferita*. Cancella la *spada* e poi vai al Paragrafo 30.

PARAGRAFO 23

Diventi un membro dell'equipaggio di Rabfahd

Mentre remi verso la nave di Rabfahd, urla: "Fatemi salire a bordo!"

In pochi istanti tre pirati tarchiati guardano nella tua direzione. "Cosa ti porta a bordo della *Mietitrice della Notte*?"

"Voglio unirmi all'equipaggio, e vi converrà accettarmi!"

I tre uomini si mettono a ridere sonoramente e poi gettano una scaletta di corda. Mentre sali la scala, la scuotono energicamente tentando di farti cadere, ma fortunatamente riesci a raggiungere il ponte.

Il capitano della nave, un individuo gigantesco, ti osserva con malcelato disprezzo. "Vuoi unirti al mio equipaggio? Allora dovrai combattere per riuscirci." Fa cenno ad uno dei suoi uomini, un alto Fexiano vestito di rosso e con una bocca colma di denti guasti e denti d'oro.

Estrai un numero: se è pari significa che puoi attaccare per primo, se invece è dispari attacca per primo il Pirata Fexiano.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

PIRATA FEXIANO (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4]
[3] [2] [1] (Quando hai sconfitto il nemico, vai al Para-
grafo **24**.)

Puoi fuggire al Paragrafo **22**.

PARAGRAFO 24

Sconfiggi il Pirata Fexiano

Il Pirata Fexiano è riverso sul ponte (guadagni *1 punto di esperienza*).

Rabfahd ti osserva con sospetto ed ammirazione. “Raramente ho visto un uomo combattere con una simile micidiale efficienza”, dice il capitano dei pirati. “Mi servirebbe un combattente come te a bordo della mia nave.”

Uno dei suoi uomini si avvicina a te, poi prende il Pirata Fexiano privo di vita, gli toglie i denti d’oro, e poi getta il cadavere fuoribordo. “E avremo bisogno di un altro marinaio.”

“Entrerò a far parte del tuo equipaggio”, gli dici “se la paga è buona e se il cibo è decente.”

Salamar Rabfahd emette una poderosa risata. “Ti unirai a noi alle mie condizioni. Qualsiasi altra scelta significa morte immediata.”

Vai al Paragrafo **25**.

PARAGRAFO 25

Sagard il Pirata

Una vivace brezza marina gonfia la vela, adornata con un teschio, della *Mietitrice della Notte*, e la grande imbarcazione viene spinta in mare aperto. Durante i primi giorni di navigazione osservi attentamente come i marinai svolgono il loro lavoro. In breve tempo diventi abbastanza abile, nascondendo così la tua inesperienza nautica. (Recuperi tutti i punti ferita.)

A notte fonda, mentre i pirati dormono, ispezioni la nave. Non trovi nessuno schiavo ad eccezione dei galeotti. Avvicinandoti al primo ufficiale, gli chiedi dove siano andati i prigionieri, e ti risponde che sono stati mandati a Tabu-Bel-Abu, il principale porto di Hitaxia. In qualche modo devi riuscire ad andare lì.

Fortunatamente il destino decide di darti una mano. Tenendo le orecchie tese, senti i brontolii di malcontento fra l'equipaggio. Pare che Salamar Rabfahd stia ingannando i suoi uomini.

Un mattino viene avvistato un mercantile Medigiano. Si tratta di una nave lenta e pesante, e gli uomini sono ansiosi di depredarla, tuttavia Rabfahd dichiara che la nave non deve essere attaccata.

Fra l'equipaggio il malcontento comincia a diffondersi come un incendio. Alcuni dicono che Rabfahd sia diventato un codardo, altri affermano che abbia sottoscritto un accordo con i Medigiani e che lo stiano pagando per non attaccare le loro navi.

Quando il sole tramonta, capisci che è giunto il momento dell'ammutinamento. Mentre chiami a raccolta alcuni uomini dell'equipaggio, prepari un discorso. Le giuste frasi possono provocare l'ammutinamento, ma con una sola parola sbagliata si metteranno contro di te.

Non appena i pirati si radunano segretamente, ti vengono in mente tre sistemi di persuasione. Prendi in considerazione la possibilità di ricorrere alla loro avidità, raccontando loro di una leggendaria terra ricca di tesori nel Mar Cremisi. Oppure puoi ricorrere alla loro collera nei confronti del capitano, promettendo che darai loro un'equa porzione del bottino. Altrimenti puoi semplicemente raccontare la verità riguardante Ketza Kota, sperando che la compassione li faccia unire alla tua ricerca.

Tutti i tentativi sono rischiosi, ma ognuno è valido. Mentre la folla irritabile di pirati si raggruppa di fronte a te, devi decidere quale di questi tre discorsi pronunciare:

1. "Ascoltatemi, uomini! Ho delle valide informazioni secondo le quali il Capitano Rabfahd non ci ha solo truffati dei nostri bottini, ma si è anche mosso a nostra insaputa, accettando denaro da alcuni paesi per non attaccare le loro navi. Non possiamo sopportare ulteriormente questo tradimento! Propongo di catturare il capitano mentre dorme e gettarlo fuori bordo!" (Se scegli questa possibilità, vai al Paragrafo 27.)

2. "Devo dire a tutti voi la verità riguardo al motivo per cui sono diventato un membro dell'equipaggio di questa nave. Alcuni giorni fa una mia cara amica è stata catturata dagli schiavisti, ed è stata portata ad Hitaxia su una delle navi di Rabfahd. Sono salito a bordo per ritrovarla. Metterò fine al regno del terrore di Salamar Rabfahd. Unitevi a me, uomini, e ripuliremo il mare dalla feccia Hitaxiana." (Se scegli questa opzione, vai al

Paragrafo **38**.)

3. “Possiedo delle valide informazioni secondo le quali sull’Isola del Terrore c’è un tesoro che aspetta solo di essere trovato! Una montagna di ricchezze più grande di quanto chiunque possa immaginare! E se troveremo questo tesoro, diventeremo tutti molto ricchi e potremo ritirarci nel lusso per sempre. Gettiamo questo farabutto di nome Rabfahd fuori dalla sua nave, e iniziamo la ricerca.” (Vai al Paragrafo **21**.)

PARAGRAFO 26

Il cadavere gettato fuoribordo

Il Pirata Muscoloso è riverso su svariati barili di vino rubati (guadagni *2 punti di esperienza*).

Ti giri per accingerti ad abbandonare la nave, ma ti ritrovi faccia a faccia con l'enorme pirata Hitaxiano e due suoi uomini.

“Raramente ho visto un uomo battersi con così tanta bravura e forza” dice il pirata. “Mi servirebbe un buon combattente come te.”

Uno dei suoi uomini si avvicina a te, poi prende il Pirata Muscoloso privo di vita, e getta il cadavere fuoribordo. “E avremo bisogno di un altro marinaio.”

“Entrerò a far parte del tuo equipaggio,” gli dici “se la paga è buona e se il cibo è decente.”

Salamar Rabfahd emette una poderosa risata. “Ti unirai a noi alle mie condizioni. Qualsiasi altra scelta significa morte immediata.”

Vai al Paragrafo **25**.

PARAGRAFO 27

Destituisi il Capitano sleale

“E come possiamo essere sicuri che tu sarai migliore?” urla uno degli uomini.

“Avete la mia parola!” rispondi.

“La parola di un pirata non vale nulla”, urla di rimando.

Gli insulti rimbalzano da un lato all'altro del ponte come le scintille prodotte da esca e acciarino, ed in pochi istanti il fuoco avvampa fra quelli che ti sostengono e quelli che sono contro di te. Volano pugni in faccia, gomitate nello stomaco e vengono pronunciate sonore imprecazioni.

Improvvisamente l'imponente figura di Salamar Rabfahd irrompe nella mischia, e la sua possente voce placa la rivolta. “Silenzio!”

Rabfahd si rivolge a te, guardandoti negli occhi e sfoderando la sciabola: “Risolviamo questa cosa da uomini! Tu ed io, ragazzino, duelleremo fino alla morte. Al vincitore andrà la nave.”

Sei costretto a combattere con Rabfahd. Estrai un numero: se è pari puoi attaccare per primo, se è dispari attacca prima il nemico.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

SALAMAR RABFAHD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)

[23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12]
[11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Quando scon-
figgi Rabfahd, vai al Paragrafo **29**.)

Fuggire significherebbe morte certa.

PARAGRAFO 28

Avventura sul Mar Cremisi

Sebbene il Mar Cremisi sia stato giustamente chiamato così a causa degli spargimenti di sangue avvenuti nel corso dei secoli, in realtà il suo nome deriva dalle alghe rosse che crescono sul fondale poco profondo, tingendo l'acqua in alcuni punti di un colore rosso sangue. Sono molte le orribili leggende di mostri che popolano queste acque.

A questo punto assicurati di aver annotato la composizione del tuo equipaggio, poiché il viaggio si evolverà in modo molto differente a seconda dei suoi componenti.

Se l'equipaggio è costituito da schiavi, annotalo sul *registro del personaggio* e poi vai al Paragrafo 37.

Se l'equipaggio è costituito da pirati ammutinati, annotalo sul *registro del personaggio* e poi vai al Paragrafo 32.

PARAGRAFO 29

Il colpo letale

Salamar Rabfahd ti osserva, coperto dal suo stesso sangue. Una spaventosa luce avvampa nei suoi occhi, e sembra che stia recuperando le forze. Solleva la sciabola a due mani preparandosi ad attaccare, ma prima ancora di poter assestare un colpo letale, si irrigidisce e crolla sul ponte.

I membri dell'equipaggio ti acclamano, insieme a quelli che prima ti avevano schernito (guadagni *4 punti di esperienza* e recuperi tutti i *punti ferita*).

Metti un piede sul corpo privo di vita del capitano e ti autoproclami nuovo comandante. “Adesso, uomini, possiamo attaccare il cuore della flotta Hitaxiana e diventare ricchi. Facciamo rotta verso il Mar Cremisi!”

Prima di gettare fuori bordo il corpo del capitano dei pirati, prendi la sua eccezionale sciabola.

La *sciabola* di Rabfahd è un'arma potente: tutte le volte che la usi, ottieni *2 punti ferita aggiuntivi* ad ogni colpo inferto. Quindi se normalmente infliggi 1 punto ferita, adesso puoi causare 3 punti ferita. Tuttavia la sciabola *manca* sempre il bersaglio (ovvero non causa nessun danno), quando estrai un 4.

Annota sul *registro del personaggio* che l'equipaggio è costituito da pirati, e poi vai al Paragrafo **28**.

PARAGRAFO 30

Sagarò il galeotto

Per svariati giorni il leggero clangore delle catene risuona nelle tue orecchie. Non sei nato per essere uno schiavo, e trovi questa incombenza rivoltante. Progetti di assalire il primo ufficiale che possiede le chiavi delle catene.

Ogni notte, mentre gli altri dormono, tenti di forzare il chiavistello arrugginito che trattiene la catena alla nave. I primi giorni resiste ostinatamente ai tuoi sforzi, ma finalmente il chiavistello cede, permettendoti di liberarti quando vuoi. Adesso non resta che trovare il momento giusto.

Un vecchio e muscoloso marinaio Fexiano sta facendo la guardia. Mediti di assalirlo mentre cammina avanti e indietro, con la sciabola che ciondola dalla cintura. Se desideri farlo adesso, vai al Paragrafo 33, altrimenti continua a leggere, ma ricordati che non puoi ripensarci.

Trascorre un altro giorno ed osservi attentamente i movimenti dell'equipaggio. Il pomeriggio successivo il primo ufficiale, uno spaccone, passa in rassegna i vogatori, frustando gli uomini. "Lavorate, scansafatiche!"

Non appena ti giunge vicino, ti osserva con un ghigno particolarmente malvagio. "Allora, maledetto Ratikkan, ti metti a remare o devo frustarti più forte?" La sferzata ti colpisce sulla schiena, facendoti piegare dal dolore. La rabbia ti sta gonfiando il cuore.

All'alba del giorno successivo, Salamar Rabfahd

giunge per ispezionare la nave. “Oggi dobbiamo navigare lontano, perciò vi chiedo di lavorare al massimo delle vostre capacità. Ogni uomo che resterà indietro sarà gettato in mare!”

Quando ti passa vicino, i suoi occhi si accendono. “Le catene di quest’uomo sono state aperte! Catturatelo immediatamente!”

Scatti in avanti e attacchi il capitano. La tua prima azione è quella di tentare di impossessarti della sciabola che porta al fianco. Vai al Paragrafo 44.

PARAGRAFO 31

La scogliera pericolosa

Durante la notte i venti e le correnti scaraventano la *Mietitrice della Notte* come una foglia al vento. Persino i marinai più esperti stanno soffrendo il mal di mare.

Più di una volta, attraverso le onde che si infrangono, vedi lo scafo che sfiora enormi scogli, ma il mattino seguente quando il sole sorge ad est il mare è calmo.

Ritorna alla mappa del Paragrafo 39, facendo rotta lontano dalle coste.

PARAGRAFO 32

A caccia di Prede e Tesori

Dai un'occhiata veloce alla mappa che si trova al Paragrafo 39. Fin dall'ammutinamento contro Rabfahd, gli spregevoli pirati ti guardando con grande sospetto, pronunciando sottovoce progetti di ribellione.

Inoltre sei assillato dai discorsi di tesori sepolti sull'Isola del Terrore.

Quindi se vuoi evitare un ammutinamento, devi fare due cose: raggiungere l'Isola del Terrore prima di andare verso Hitaxia, attaccando tutti i galeoni Hitaxiani che incontrerai.

Vai alla mappa del Paragrafo 39.

PARAGRAFO 33

Combattimento con la Guardia

Non appena il vecchio pirata ti si avvicina, lo afferri prima ancora che possa impugnare la sciabola. Con l'effetto sorpresa dalla tua parte, lo colpisci violentemente in faccia ed inizi il combattimento. Poiché sei disarmato, combatti ad un livello inferiore rispetto al normale. Puoi attaccare per primo.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

GUARDIA (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto la
Guardia. Vai al Paragrafo 41.)

Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 34

Battaglia con i Pirati

Liberi i galeotti mentre i pirati piombano giù dalle scale. Questa sarà una battaglia con più combattimenti, quindi leggi attentamente le regole se non ne hai mai affrontata una prima d'ora.

Ti stai per cimentare in una battaglia fra più gruppi, e si svolge in turni consecutivi fra i galeotti ed i pirati.

Per prima cosa conta il numero di pirati ed estrai un numero per ognuno di loro. I pirati uccidono gli schiavi estraendo un 3 o un 4.

Dopodiché estrai un numero per ogni schiavo sopravvissuto. Gli schiavi, armati con le catene dei loro ex padroni, uccidono i pirati estraendo un 3 o un 4.

Prima di ogni turno di combattimento, Sagard ha la possibilità di combattere individualmente un pirata ad ogni turno. Ogni volta che Sagard uccide un pirata, aggiungi *1 punto di esperienza* e poi sottrai un membro dalla schiera di pirati. Negli scontri individuali i pirati sono di Livello 2 ed hanno 13 punti ferita.

COMBATTIMENTO DI GRUPPO

PIRATI (1/0, 2/0, 3/morte, 4/morte)

[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1]

SCHIAVI DI SAGARD (1/0, 2/0, 3/morte, 4/morte)

[31] [30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20]
[19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8]
[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

COMBATTIMENTO INDIVIDUALE

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

PIRATI (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

PIRATA #1 [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4]
[3] [2] [1]

PIRATA #2 [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4]
[3] [2] [1]

PIRATA #3 [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4]
[3] [2] [1]

Quando sconfiggi tutti i pirati, recuperi tutti i *punti ferita*, segna il gruppo sopravvissuto come schiavi sul *registro del personaggio* di Sagard, e poi vai al Paragrafo **28**.

Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 35

Sconfiggi Salamar Rabfahd

Salamar Rabfahd crolla sul ponte della nave (guadagni *3 punti di esperienza* e recuperi *tutti i punti ferita*).

Senza perdere nemmeno un istante, liberi gli altri galeotti. Armandosi con le proprie catene e urlando mentre dilagano nella nave, uccidono i pirati ancora addormentati. Anche se urli a pieni polmoni per far cessare la lotta brutale, continuano il massacro finché non cade l'ultimo pirata.

Raggiungendo il ponte, urlano all'unisono per nominarti capitano. Sollevi la spada e prometti di navigare verso il Mar Cremisi, in cui troverai una nuova casa per tutti loro. Annota sul *registro del personaggio* di Sagard che l'equipaggio è costituito da schiavi.

Hai preso la sciabola di Rabfahd: si tratta di un'arma potente. Ogni volta che la usi ti permetterà di ottenere *2 punti ferita addizionali* ad ogni turno. Quindi se normalmente infliggi 1 punto ferita di danno, da adesso potrai causare 3 punti ferita. Tuttavia se estrai un 4, manchi il nemico e non gli causi alcun danno.

Vai al Paragrafo **28**.



PARAGRAFO 36

Sali furtivamente a bordo della *Mietitrice della Notte*

Mentre remi fino alla nave da guerra, senti la vedetta che russa profondamente e in modo regolare dall'alto della coffa. Facendo il meno rumore possibile ti arrampichi sulla catena dell'ancora, che trattiene la gigantesca imbarcazione nella baia.

La nave è completamente al buio ad eccezione di una luce tremolante proveniente dalla cabina del capitano. Guardando all'interno della cabina attraverso una piccola finestrella, vedi un grosso Hitaxiano che sta giocando a carte con alcuni uomini trasandati.

Strisciando oltre la cabina, entri sottocoperta fino nella stiva, dove gli schiavi vogatori dormono incatenati ai sedili.

Attraversi silenziosamente il locale dove dorme l'equipaggio, in cui due pirati ubriachi stanno russando fragorosamente. Scendendo una scala ti ritrovi nelle prigioni. Lo sciabordio lieve delle onde e lo scricchiolio del legname della nave sono gli unici rumori presenti. Ketzä Kota non si trova a bordo della *Mietitrice della Notte*.

Improvvisamente vieni investito da un fascio di luce, proveniente da una lampada ad olio. Nella penombra vedi un muscoloso pirata Fexiano, con un ampio sfregio

sul volto e una benda nera dove un tempo c'era un occhio.

“E tu cosa stai facendo a bordo di questa nave, ragazzino?” chiede.

Prima ancora che tu possa parlare, si risponde da solo: “Salire clandestinamente a bordo della nave di Salamar Rabfahd significa solo una cosa: morte!” Detto questo, ti attacca brandendo la sua sciabola. Estrai un numero: se è pari puoi attaccare per primo, altrimenti se è dispari attacca prima il nemico.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

PIRATA MUSCOLOSO (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5]
[4] [3] [2] [1] (Quando hai sconfitto il nemico, vai al Paragrafo **26**.)

Se fuggi vai al Paragrafo **22**.

PARAGRAFO 37

In cerca di una nuova casa

Osserva con calma la mappa che si trova al Paragrafo 39: si tratta del Mar Cremisi. Hai due obiettivi in questo viaggio. Il primo è trovare una patria per gli schiavi, su una delle isole della mappa. Il secondo è raggiungere Tabu-Bel-Abu (nell'angolo in basso a sinistra della mappa), in cui potrai cercare Ketzä Kota.

Inizia il viaggio al Paragrafo 39.

PARAGRAFO 38

Racconti la verità su Ketza Kota

Dopo aver finito un discorso commosso sulla perdita di Ketza Kota, attendi la reazione dell'equipaggio, che non tarda a giungere. L'equipaggio esplode emettendo all'unisono una sonora risata spontanea. Ma ben presto le risate si attenuano, e gli uomini si avventano su di te con intenzioni minacciose. Tenti di sfoderare la spada, ma dopo un eroico combattimento te la strappano di mano e ti sollevano in aria.

Ti dimeni e supplichi più che puoi, ma non riesci a sfuggire ai pirati muscolosi che ti portano sul ponte e poi ti gettano nel mare oscuro.

Mentre la *Mietitrice della Notte* svanisce nell'oscurità, ti guardi attorno per cercare isole verso cui nuotare. Ma non ce ne sono. Entro l'alba diventerai cibo per i pesci.

Ricomincia il libro dall'inizio.

PARAGRAFO 39

Il Mar Cremisi

Prima di leggere questo paragrafo consulta la mappa del Mar Cremisi.

Navigare nel Mar Cremisi è molto semplice: disegna una freccia dall'esagono in cui ti trovi (evidenziato sulla mappa come punto di partenza) nella direzione dell'esagono verso cui vuoi andare. A causa dei venti infidi e delle correnti marine, la tua nave può essere deviata dalla rotta voluta. I venti e le correnti vengono simulate dall'estrazione di un numero prima di muoversi.

Dopo aver disegnato la freccia in direzione dell'esagono verso cui vuoi andare, estrai un numero. Se ottieni un 2 o un 3 riesci a raggiungerlo; se ottieni un 1, ti muovi verso l'esagono in senso antiorario (verso sinistra) rispetto all'esagono voluto; se estrai un 4, ti muovi verso l'esagono in senso orario (verso destra) rispetto all'esagono voluto. Questo significa che ti potrà capitare di raggiungere lo stesso esagono più di una volta.

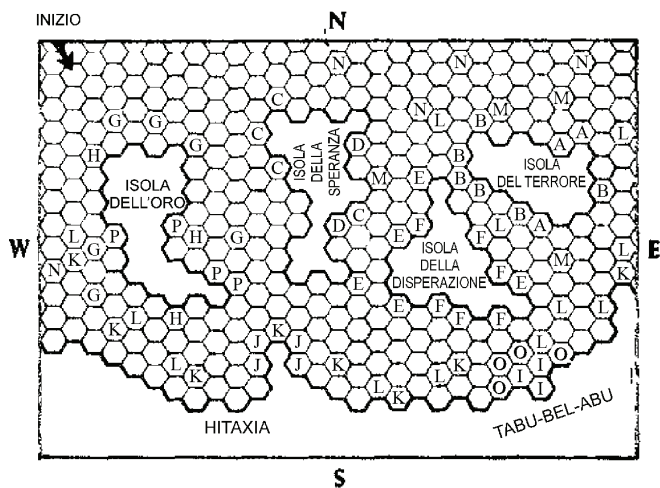
Una volta giunto nel nuovo esagono, scegli quello successivo, estrai un numero e ripeti il procedimento. Continua in questo modo finché non giungi in un esagono contrassegnato da una lettera, e poi vai al paragrafo corrispondente indicato in legenda, nel quale potresti imbatterti in un combattimento, le cui regole sono spiegate volta per volta.

Non puoi in nessun caso smettere di usare la mappa, oppure dirigere la nave verso una rotta che può portarti

fuori della mappa. Inoltre non puoi navigare sulla terraferma. Se la sorte ti porta in un esagono contenente la terraferma, significa che la nave è naufragata. È possibile sbarcare sulla terraferma solo nei porti, ed una volta raggiunti hai la scelta di avventurarti sulla terraferma, riparare la nave o entrambe.

Non puoi attraccare nel porto della stessa isola più di una volta.

Ricordati che il Mar Cremisi è colmo di Hitaxiani ostili, pericolosi scogli affioranti e creature maligne, quindi naviga con molta attenzione. Consulta la mappa per iniziare il viaggio sul Mar Cremisi.



Legenda

A	Paragrafo 80	I	Paragrafo 95
B	Paragrafo 51	J	Paragrafo 45
C	Paragrafo 54	K	Paragrafo 50
D	Paragrafo 55	L	Paragrafo 71
E	Paragrafo 43	M	Paragrafo 52
F	Paragrafo 59	N	Paragrafo 93
G	Paragrafo 40	O	Paragrafo 69
H	Paragrafo 84	P	Paragrafo 46

Se la nave raggiunge un esagono che contiene la ter-raferma, vai al relativo paragrafo di *naufrazio*:

Naufragio sull'Isola dell'Oro:	Paragrafo 48
Naufragio sull'Isola della Speranza:	Paragrafo 57
Naufragio sull'Isola del Terrore:	Paragrafo 51
Naufragio sull'Isola della Disperazione:	Paragrafo 61
Naufragio sulla costa Hitaxiana:	Paragrafo 53

Se la nave *affonda*, vai al Paragrafo **66**.

Punti danno della nave

PARAGRAFO 40

La nebbia spettrale

I tuoi sensi fremono mentre la *Mietitrice della Notte* attraversa un banco di nebbia che sembra aleggiare sul mare come un velo di morte. Nella nebbia può nascondersi qualsiasi cosa, e tutto è avvolto da un silenzio di tomba.

Devi estrarre un numero ogni volta che attraversi un esagono di nebbia. Se ottieni 1, vai al Paragrafo **93**; se ottieni 2, vai al Paragrafo **52**; se ottieni 3, vai al Paragrafo **71**; se ottieni 4, vai al Paragrafo **42**.

PARAGRAFO 41

La raffica di pugni

Colpisci la Guardia con un pugno alla schiena, facendola crollare sul ponte (guadagni *1 punto di esperienza*).

I rumori della lotta non hanno svegliato solamente gli altri galeotti, ma anche i pirati sul ponte superiore, infatti senti il rumore di passi che si stanno precipitando qui.

Scorri le pagine. Se ottieni un 1 o un 2, continua a leggere, altrimenti se ottieni un 3 o un 4, vai al Paragrafo 34.

Prima ancora di poter liberare i tuoi compagni, due pirati irrompono nella cambusa. Visto che adesso possiedi una sciabola, puoi combatterli senza penalità. Puoi attaccare per primo.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

PIRATA #1 (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

PIRATA #2 (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi i nemici, aggiungi *1 punto di esperienza* e poi vai al Paragrafo 34. Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 42

Il terrificante viaggio attraverso la nebbia

La *Mietitrice della Notte* avanza lentamente nella nebbia. Gli uomini a bordo della nave, anche se sono temprati come l'acciaio, stringono con forza i più svariati oggetti sacri che portano al collo bruciato dal sole, mentre i banchi di nebbia scorrono via.

Ti giungono alle orecchie strani rumori provenienti dall'acqua, ma nulla assale la nave.

Consapevole dell'orrore verso cui ti stai dirigendo, ritorna alla mappa del Paragrafo **39** ed estrai nuovamente un numero. Hai attraversato con successo l'esagono occupato dalla nebbia.

Ritorna alla mappa e continua la navigazione.

PARAGRAFO 43

Le correnti spettrali

Una forte corrente, simile alla mano di un gigante, sospinge la *Mietitrice della Notte* verso i banchi di scogli poco profondi dell'Isola della Disperazione, sulla quale vedi vaghe figure umane che corrono dentro e fuori la linea frastagliata di palme che fiancheggiano la costa.

Anche se non riesci a vederli chiaramente, un brivido di paura ti corre lungo la schiena, causato anche dal sinistro commento di un vecchio lupo di mare che si trova vicino a te: "Anche gli Hitaxiani evitano quest'isola maledetta. Dicono che sia un cimitero infestato da demoni."

Estrai un numero: se ottieni un 1 o un 2, vai al Paragrafo 61. Se ottieni un 3 o un 4, vai al Paragrafo 31.

PARAGRAFO 44

Combattimento con il Capitano

Alzandoti dal sedile, colpisci il capitano facendolo arretrare. Mentre tenta di riprendere l'equilibrio, gli sottrai dalla cintura la grossa sciabola a due mani.

La *sciabola* di Rabfahd è un'arma potente: tutte le volte che la usi, ottieni 2 punti ferita aggiuntivi ad ogni colpo inferto. Quindi se normalmente infliggi 1 punto ferita, adesso puoi causare 3 punti ferita. Tuttavia la sciabola *manca* sempre il bersaglio (ovvero non causa nessun danno), quando estrai un 4.

Mentre ti prepari allo scontro con il capitano, Rabfahd chiede ed ottiene una sciabola da uno dei suoi uomini. Puoi attaccare per primo.

SAGARD (Livello 3:1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

SALAMAR RABFAHD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [i5] [14] [13] [12] [11]
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Quando sconfiggi
Rabfahd, vai al Paragrafo **35**.)

Non puoi fuggire da Salamar Rabfahd.



PARAGRAFO 45

La fortezza Hitaxiana

Dopo aver affrontato un forte vento ed essere andato leggermente alla deriva, il timoniere tenta di ritornare sulla giusta rotta. Improvvisamente l'uomo sulla coffa lancia l'allarme mentre una palla di fuoco passa sopra alla nave, andando a finire in acqua a poca distanza. Guardandoti attorno, vedi i bastioni merlati di una roccaforte Hitaxiana su una collina distante.

Devi allontanarti dalla fortificazione prima che gli Hitaxiani riducano la *Mietitrice della Notte* in legna da ardere. Per farlo devi ottenere un 4. Nel frattempo gli Hitaxiani sparano verso la nave. Il combattimento contro le catapulte Hitaxiane si svolge come gli scontri sulla terraferma. Ad ogni turno estrai un numero per cercare di allontanarti dalla fortificazione, e se non hai successo gli Hitaxiani sparano verso la tua nave.

CATAPULTA INCENDIARIA HITAXIANA

(1/0, 2/0, 3/1, 4/4) (Quando riesci a fuggire, annota i danni subiti dalla nave e poi ritorna alla mappa del Paragrafo 39, allontanandoti dal forte Hitaxiano.)

MIETITRICE DELLA NOTTE

[30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19]
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1]

PARAGRAFO 46

Il porto sull'Isola dell'Oro

Il sole che tramonta proietta una luce arancione sulle spiagge di sabbia candida e sulle palme pigramente inclinate dell'Isola dell'Oro. Gettando l'ancora, osservi meravigliato l'isola, chiedendoti come mai non sia stato costruito nemmeno un insediamento in un luogo così magnifico. Guadagni *2 punti di esperienza* per aver condotto la nave in porto.

Un vecchio marinaio raggrinzito, con la faccia segnata dal sole rovente e dai venti sferzanti del mare, mormora fra sé e sé: "Un luogo può essere così bello solo per una ragione: nasconde un grande pericolo."

Se vuoi riparare la *Mietitrice della Notte*, fallo adesso. Estrai un numero, moltiplicalo per 4 e ripristina un numero corrispondente di punti resistenza della nave.

Dopo aver eseguito le riparazioni puoi salpare (ritorna alla mappa del Paragrafo **39**), oppure puoi concedere ai tuoi uomini un po' di riposo sull'isola (vai al Paragrafo **49**).

PARAGRAFO 47

Alta marea

Tu ed i tuoi uomini sopravvissuti fuggite terrorizzati attraverso l'isola. Le piante tropicali, che erano bellissime alla luce del tramonto, sono diventate foglie taglienti come rasoi alla luce della luna, e dappertutto vedi il brulicare i terribili crostacei che vi inseguono facendosi strada nel fitto sottobosco.

Remando più che potete, tu ed i tuoi uomini ritornate alla nave, mentre le orribili creature si tuffano in acqua.

Con attività febbrili e con l'equipaggio ridotto, ti prepari a salpare. Mentre gli artigli delle creature sfiorano la carena della nave, ti allontani dal banco di sabbia verso il mare illuminato dalla luna.

Alcuni poderosi colpi di spada abbattano l'ultimo mostro che ha assalito la nave. L'avventura sull'Isola dell'Oro è finalmente alle tue spalle (*guadagni 1 punto di esperienza*).

Sarebbe consigliabile affrettarsi a raggiungere il porto dell'Isola della Speranza, in cui si dice che siano presenti marinai da arruolare.

Ritorna alla mappa del Paragrafo 39 e continua la navigazione dal punto in cui l'avevi interrotta.

PARAGRAFO 48

Gli scogli fantasma

Facendo affidamento alla memoria, il vecchio timoniere a bordo della *Mietitrice della Notte* veleggia attraverso la pericolosa scogliera dell'Isola dell'Oro. Per alcune ore il viaggio prosegue senza imprevisti, nonostante stiate sfiorando una barriera di rocce affilate che affiorano dal mare, simili a lapidi.

Senza alcun preavviso senti un forte schianto provenire dal fondo della nave, e tutto l'equipaggio viene scaraventato verso prua. Ti sei incagliato (perdi 2 punti danno della nave).

Sapendo che la nave sarà nuovamente in grado di navigare con l'arrivo dell'alta marea, devi fare una scelta: puoi dirigerti verso la terraferma per esplorare quest'isola affascinante, oppure puoi aspettare l'alta marea sulla nave. Se vuoi andare a riva, vai al Paragrafo 49. Per continuare la navigazione, fai rotta lontano dalla costa.

PARAGRAFO 49

Ombre nella luce lunare

Quando metti piede sull'Isola dell'Oro sei molto agitato. Non puoi descrivere con le parole ciò che provi, ma c'è qualcosa di innaturale su quest'isola. E' tutto fin troppo bello.

Mentre il sole tramonta ad ovest e le stelle cominciano a brillare, gli uomini accendono un falò e cucinano la cena. E' bello camminare nuovamente sulla terraferma, dal momento che, anche se ti sei adattato a vivere sul mare, sei un uomo delle foreste. Mentre trangugi una bevanda a base di frutti dell'isola, scorgi uno strano movimento furtivo fra le palme.

Qualcuno, o qualcosa, ti sta osservando. Afferri la spada e ti allontani dall'accampamento per scoprire che cosa si sta nascondendo fra le palme.

La sabbia illuminata dalla luce fredda della luna sembra rifulgere. Sentendo il rumore di passi sulla sabbia, ti nascondi dietro un cespuglio spinoso tropicale. Il cuore ti batte come un tamburo Hukka. Una vaga figura umana ti passa accanto. Appena la figura è abbastanza vicina, salti fuori con la spada in pugno.

Puntando il freddo acciaio alla schiena dello sconosciuto, gli chiedi: "Chi sei?"

La figura si gira. E' una donna bellissima. I suoi lunghi capelli neri sono una cascata di riccioli, e la sua pelle candida risplende come una nuvola nel cielo. Indossa abiti adatti alla giungla: un corto vestito di tessuto simile

alla seta e porta alcuni fiori fra i capelli.

Con imbarazzo abbassi la spada. “Mi dispiace se ti ho spaventata”, le dici.

Fa una risatina e poi ti fa un cenno di seguirla.

“Devo tornare dai miei amici”, dici. Rendendoti conto che non comprende la tua lingua, le indichi di seguirti all'accampamento. Con tua sorpresa ti segue, ridendo.

Una volta raggiunto il campo, rimani sbigottito vedendo i tuoi uomini danzare con molte altre giovani ragazze che somigliano alla ragazza che hai incontrato.

I tuoi sensi fremono vedendo la danza.

Qualcosa non va.

“Rilassati Sagard”, ti dice un marinaio. “Questa è una notte di festa.”

Una delle donne, che sembra essere il capo, gesticola verso le altre. I ballerini si prendono per mano. Per alcuni istanti le donne esotiche ed i marinai danzano mano nella mano in cerchio. Ben presto il cerchio diventa una fila, e tutti danzano lungo un sentiero illuminato dalla luna.

La donna tropicale sfoggia un ampio e ingenuo sorriso, ti prende per mano e ti invita ad unirti alla danza. Sentendoti imbarazzato, la segui.

La danza ti porta insieme ai tuoi uomini nell'entroterra, lungo una valle, ed infine ai cancelli di bambù di un piccolo recinto. Attraversandolo scopri che queste strane creature non vivono all'interno di case o in capanne di paglia, ma in enormi conchiglie.

Ogni conchiglia è alta all'incirca il doppio della statura di un uomo ed è larga la metà dell'altezza. All'esterno dei rifugi ci sono giardini di fiori esotici.

Nel centro dello strano recinto si trova un piccolo anfiteatro. Sedendoti, osservi lo spettacolo che sta per ini-

ziare. Le donne della tribù suonano strumenti musicali sconosciuti costituiti da conchiglie, che emettono melodie ipnotiche e lievi.

Improvvisamente vieni colpito da una terribile sensazione. Non ci sono uomini in questa tribù! Dato che nessuna specie può sopravvivere senza membri dei due sessi, ti viene in mente un'inquietante domanda.

Dove sono gli uomini?

Pensieri sinistri ti passano per la mente. Gli uomini potrebbero depredarvi la nave mentre le donne stanno danzando. Potrebbero essere a caccia e sarebbero molto furiosi al loro ritorno. Oppure, peggio ancora, potrebbero essere tutti morti!

Forse stai prendendo le cose troppo sul serio. Le donne sembrano ingenui, e non hanno compiuto azioni aggressive o minacciose, eppure per qualche motivo i tuoi istinti barbarici fremono.

Quando il canto termina, ti alzi prontamente in piedi e ti rivolgi alla folla: "Uomini della *Mietitrice della Notte*! Poiché dobbiamo salpare all'alba e la notte è quasi terminata, dobbiamo augurare la buonanotte a queste donne."

I tuoi ordini vengono accolti con mormorii, ma i tuoi uomini ubbidiscono. Improvvisamente ha luogo una orribile trasformazione. Le mani femminili diventano terribili chele, le bocche sorridenti si trasformano in letali mandibole, e le delicate figure diventano abominevoli creature simili a granchi.

Istintivamente ti getti al sicuro quando una grande chela si avventa su di te.

"Correte!" urli. I tuoi uomini, di fronte alle mostruose creature, si mettono a correre. Anche se questi molluschi sono letali, un uomo può correre più velocemente.



Mentre corri, ti giungono alle orecchie le urla dei tuoi uomini mentre vengono fatti a pezzi dalle chele di questi mostri mutanti.

Estrai un numero per venti volte e sottrai un punto resistenza della nave per ogni 4 che ottieni, ed annotalo sul registro della nave. Se hai esaurito i punti resistenza della nave, ricomincia il libro dall'inizio. Altrimenti vai al Paragrafo 47.

PARAGRAFO 50

1 galeoni Hitaxiani

Le semplici parole non possono descrivere adeguatamente l'avidità degli Hitaxiani. Dal momento che controllano l'unica striscia di terreno che unisce la metà meridionale del regno a quella settentrionale, hanno sfruttato la conformazione del territorio per applicare pesanti dazi ed hanno ingaggiato numerose navi corsare per vagare sul mare in cerca di prede, al fine di scoraggiare i commerci marittimi. Il denaro che non guadagnano da questa forma di estorsione lo ricavano dal commercio degli schiavi.

Mentre i loro confinanti del sud muoiono di fame, gli Hitaxiani obbligano i re delle nazioni limitrofe a pagare ingenti somme di denaro per trattenere il proprio esercito dall'invalderle. Mentre i vicini del nord sono in guerra, gli Hitaxiani chiedono una percentuale delle entrate per evitare l'invasione e per tenere aperti gli scambi commerciali. In tutto il regno a malapena si trova una moneta che non sia disonorata dall'attività degli Hitaxiani, e praticamente in nessun angolo del regno si trova uno schiavo che almeno una volta non sia stato frustato in una stazione commerciale Hitaxiana.

Per questo motivo quando le vele gonfie e gli scafi tozzi delle navi Hitaxiane compaiono all'orizzonte, le osservi con spirito di vendetta. Non sei obbligato a depredare la nave. Se vuoi farlo, vai al Paragrafo 74. Altrimenti ritorna alla mappa del Paragrafo 39.

PARAGRAFO 51

Incagliati

La costa dell'Isola del Terrore è disseminata dai resti delle navi che hanno fallito l'attraversamento. Mentre passi vicino alla terraferma, l'equipaggio osserva con circospezione i relitti delle navi, ma il timoniere dichiara di essere fiducioso del fatto che sarà facile navigare su queste acque placide.

Improvvisamente la nave viene colpita da una folata di vento. Il timoniere lotta freneticamente per tentare di tenere sotto controllo la nave, ma sembra che nulla possa fermare l'improvvisa deriva verso l'isola.

Gli uomini cercano riparo mentre un forte schianto risuona dal profondo dello scafo. Le assi di legno si spezzano con un rumore secco quando vengono sbattute contro gli scogli, ed improvvisamente tutti vengono scaraventati verso prua. *Ti sei incagliato (perdi 4 punti danno della nave).*

Dopo aver ispezionato il danno, ordini di riparare la falla, lasciando alcuni uomini dell'equipaggio a pompare l'acqua fuori dallo scafo.

Non lontano dalla riva scopri un galeone Hitaxiano arenato, e decidi di esplorare la stiva abbandonata.

L'interno della grossa nave è stranamente inquietante. Non sembra essere stata portata in secca dalle onde. Le provviste di cibo sono intatte. Le scialuppe non sono presenti. E soprattutto non è stata saccheggiata. Nella cabina del capitano trovi un baule con *400 monete d'oro*

(annotale sul *registro del personaggio*).

Evidentemente gli uomini che un tempo avevano navigato su questa nave non sono morti in fondo all'oceano. Hanno abbandonato l'imbarcazione, ma per andar dove?

Prendendo il legname dal galeone l'equipaggio esegue rapidamente le riparazioni sulla *Mietitrice della Notte*. Puoi riparare 3-12 punti di danno estraendo tre numeri. Prendendo i viveri dal galeone Hitaxiano abbandonato, tu ed il tuo equipaggio preparate la cena sulla spiaggia, in attesa che l'alta marea permetta di tornare in mare aperto. Ritorna alla mappa e prosegui la navigazione (Paragrafo **39**).

PARAGRAFO 52

1 Saccheggiatori Batmosiani

Nei mari occidentali si trova l'Isola Batmos. Sono molte le leggende della sua bellezza, e sono molti i racconti della pace e serenità che pervadono l'isola. I Batmosiani, uomini di mare, hanno imparato a cavalcare i pesci nello stesso modo in cui gli uomini della terraferma hanno imparato a cavalcare i cavalli. Le leggende affermano che una processione di pesci Batmosiani è uno dei più meravigliosi spettacoli del regno.

Tuttavia anche nella migliore popolazione si trovano cattivi soggetti. Quando un figlio o una figlia Batmosiana dimostra di possedere un carattere malvagio viene esiliato in mare. A causa di questa abitudine, vicino alle rotte commerciali di tutto il regno sono sorte molte comunità di saccheggiatori esiliati.

Senza alcun preavviso la tua nave viene investita da una pioggia di frecce. Girandoti, vedi uno spettacolo preoccupante. Molte strane creature, per metà uomini e per metà coperte da squame, cavalcano enormi pesci guidandoli tramite i baffi, e lanciano con letale precisione lunghi arpioni verso la *Mietitrice della Notte*.

Si tratta di saccheggiatori Batmosiani. Il combattimento si svolge come gli scontri sulla terraferma, con la differenza che usi i punti danno della nave e che non infliggi punti ferita ai Batmosiani. Puoi ucciderli con un



colpo solo, quindi cancella un Batmosiano quando causi una vittima; quando causi due vittime, cancellane due, e così via.

Sono loro ad attaccare per primi.

MIETITRICE DELLA NOTTE

(1/1 vittima, 2/1 vittima, 3/2 vittime, 4/3 vittime)

[30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19]
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1]

BATMOSIANI (1/0, 2/0, 3/2, 4/5)

BATMOSIANO #1

BATMOSIANO #2

BATMOSIANO #3

BATMOSIANO #4

BATMOSIANO #5

Quando sconfiggi i Batmosiani, aggiungi *2 punti di esperienza* e poi ritorna alla mappa del Paragrafo **39**.

La Mietitrice della Notte non può fuggire da queste rapide creature.

PARAGRAFO 53

La Corrente Oscura

Sin dall'alba dei tempi la costa orientale di Hitaxia è stata protetta dalle invasioni grazie alla Corrente Oscura. Questa strana corrente, non presente in altre parti del mondo, scorre lungo le rive Hitaxiane come un fiume in piena, impedendo perciò qualsiasi tipo di sbarco sulla terraferma.

Per questo motivo quando la *Mietitrice della Notte* naviga troppo vicino alla riva, viene trascinata via dalla corrente. Ritorna alla mappa del Paragrafo 39, muovendoti di un esagono lungo la riva in direzione di Tabu-Bel-Abu.

PARAGRAFO 54

L'Oceano spumeggiante

Mentre ti avvicini all'Isola della Speranza, il cielo diventa scuro e nuvoloso. Temendo il peggio, ordini al timoniere di riportare la nave in mare aperto, ma è già troppo tardi! I fulmini squarciano il cielo, ed i rombi dei tuoni fanno vibrare la nave. Una pioggia torrenziale inonda il ponte, e gli uomini vengono spazzati dalle onde fuori bordo, verso la morte nel mare spumeggiante (perdi 4 punti danno della nave).

Mentre la notte si avvicina e le colossali onde spazzano il ponte della *Mietitrice della Notte*, tu ed il tuo equipaggio lottate per la sopravvivenza. Una sola manovra errata e verrete scagliati sulla costa dell'Isola della Speranza.

Estrai un numero: se è pari vai al Paragrafo 31, se è dispari vai al Paragrafo 57.

PARAGRAFO 55

Il vento favorevole

Una leggera brezza tropicale ti scompiglia i capelli mentre navighi verso l'Isola della Speranza (guadagni 2 *punti di esperienza* per aver raggiunto la costa con successo).

“È una meraviglia, vero?” bisbiglia un marinaio vicino a te, indicando la sinuosa spiaggia paradisiaca che avvolge l'isola.

“Hai proprio ragione”, rispondi. “È strano che non ci abiti nessuno.”

A questo punto hai la possibilità di eseguire, se necessario, le riparazioni sulla *Mietitrice della Notte*. Per determinare quanti punti danno della nave recuperi, estrai un numero e moltiplicalo per 5. Dopo aver riparato l'imbarcazione puoi nuovamente salpare (ritorna alla mappa del Paragrafo 39), oppure puoi esplorare l'Isola della Speranza (Paragrafo 56).

PARAGRAFO 56

Esplorazione dell'Isola della Speranza

Poiché le isole sono separate dalla terraferma da ampie distese d'acqua, molte specie di piante ed animali vi prosperano, mentre sulla terraferma sarebbero state sterminate dai predatori. Per questo motivo non sei sorpreso di trovare sull'Isola della Speranza alcune specie di uccelli e piante che non hai mai visto prima.

Banane grandi quasi come uomini crescono sull'isola in abbondanza, insieme a querce completamente sviluppate alte quindici centimetri. Per alcune ore girovaghi sotto il sole cocente, osservando gli uccelli dai colori sgargianti che volano da un ramo all'altro e numerosi altri animali amichevoli che sguazzano in freschi stagni.

Vicino al centro dell'isola scopri un'alta cascata che ti ricorda tristemente la cascata vicino a Baia Paradiso, in cui era stata rapita Ketza Kota, e provi una fitta al cuore.

Colossali rocce ovali sporgono al di sopra dei rami ondeggianti delle palme. Cercando un punto d'osservazione elevato che domini tutta l'isola, ti avvicini ad una radura sabbiosa di palme per salire su una delle grosse rocce.

Con molta sorpresa scopri che nel grosso monolite mani umane hanno scolpito una gradinata. Con una mano pronta a brandire la spada, ti arrampichi finché non raggiungi una caverna scalpellata grezzamente nella roc-

cia.

Poiché non ci sono segni di vita umana vicino alla caverna, entri all'interno per esaminarla con cura. È buia e umida. Le pareti sono adornate con magnifici geroglifici dipinti, e orrende pitture di mostri rettiliformi che sradicano le palme dal terreno con artigli ricurvi. Un brivido ti corre lungo la schiena, ed inizi ad arretrare per cercare di uscire dall'inquietante caverna.

Improvvisamente avverti un dolore acuto alla schiena. Una voce ti sussurra in un orecchio in una lingua che non hai mai sentito prima. Senza sapere cosa fare, lasci che una mano sguaini la tua spada dal fodero. Alzando le mani, ti giri lentamente.

Dietro di te si trovano sette ragazze che impugnano grezze armi di pietra. Indossano solamente gonne di erba e camicie di fiori intrecciati in modo intricato, che accentuano la loro bellezza esotica. Sui loro volti si dipingono espressioni stupefatte mentre parlano concitatamente fra loro, ammirando la tua spada.

Per alcuni istanti sembrano impegnate in un'accesa discussione sulla tua identità. Tentano svariate volte di parlarti in una lingua delicata e melodiosa, ed altrettante volte tenti di dirgli che non parli la loro lingua. Alla fine una di loro inizia a colpire con la spada un dipinto di un dragone, parlandoti con un tono concitato.

Capendo che queste donne non sono esattamente così pericolose come avevi immaginato, abbassi la spada e la rinfoderi per dimostrare che non hai cattive intenzioni.

Per alcuni minuti tentano di parlarti, ma non comprendi la loro lingua, e cerchi di spiegarglielo sia a parole sia gesticolando.

“Allora sei un Ratikkan”, finalmente dice una di loro, con un accento perfetto che, se non fosse per il suo a-

petto esotico, avresti potuto scambiarla per una Ratikkan. “Stavamo tentando di determinare quale lingua parlassi.”

“Parli il Ratikkan?” le chiedi, incapace di nascondere il tuo stupore di fronte al suo perfetto modo di parlare.

“Parliamo praticamente tutte le lingue del mondo, ed anche svariati dialetti. Un tempo quest’isola era un’accademia, ma ormai il Sardonus ha distrutto tutto.”

“Il Sardonus?” le chiedi.

“Ah, non ne sei al corrente, allora. Avevamo sperato che tu ed i tuoi uomini foste giunti qui per distruggerlo.”

“Magari potremmo farlo, ma prima dobbiamo sapere cosa sia” rispondi, ancora incuriosito dalle strane creature.

Una delle donne indica una pittura sulla parete. “Questo è lui quando si sveglia. Adesso dorme.”

Conducendoti verso l’imboccatura della caverna, la donna indica attraverso le cime della palme una montagna non molto distante. “Si trova lì”, dice.

“È una montagna”, rispondi. “Non è un dragone.”

Scuotono la testa con circospezione. “E’ un dragone.”

Riesci a malapena a contenere le risate, ma visto che sarebbe scortese deridere queste incantevoli creature, ti trattienni. “Vi porterò laggiù e vi farò vedere che si tratta solamente di una montagna.”

Le donne si guardano ripetutamente e poi parlano fra loro in un linguaggio melodioso. Anche se è molto gradevole da ascoltare, riesci a capire che sono impegnate in una sorta di aspra discussione. Finalmente parla il loro capo. “Verrò io con te. Le altre sono troppo impaurite.”

Ti incammini verso la montagna insieme alla giovane donna, che si fa chiamare Mowanna.

“Perché voi donne non mandate i vostri uomini dal



Sardonus?” le chiedi.

“Non ho marito. Il Sardonus si è mangiato tutti gli uomini.”

Guardandoti intorno con sospetto, riesci ad immaginare come mai le persone superstiziose si siano ingannate a tal punto da credere che la montagna sia un dragone addormentato. La sua forma è simile a quella di una grossa lucertola addormentata, e le sue pendici rocciose, prive di vegetazione, sembrano la pelle di un rettile.

Quando raggiungi la base della montagna, scopri un corso d'acqua che conduce ad una caverna che penetra nelle profondità della montagna. Mowanna ti sussurra: “Il Sardonus sta bevendo.”

“Quella è una caverna, Mowanna, non una bocca.”

Si rannicchia dietro ad una roccia, tenendo d'occhio la grotta. Sapendo che anche le più strane superstizioni sono basate su un briciolo di verità, ti domandi quale segreto possa racchiudere questa montagna, visto che è evidente che qualcuno si è preso la briga di creare una leggenda attorno ad essa. Forse potrebbe anche celare una grossa quantità di tesori.

“Per dimostrarlo, entrerò nella caverna”, le dici, e con vigore ti incammini verso un corso d'acqua poco profondo e poi ti arrampichi verso la grotta. Per una frazione di secondo hai avuto l'impressione che l'imboccatura della caverna si muovesse!

Facendoti coraggio, prosegui verso la caverna. È diversa da qualsiasi altra che tu abbia mai visto. L'acqua scorre rapidamente attraverso colonne di stalattiti e stalagmiti che somigliano ai denti di un'enorme creatura.

Ancora una volta prendi in considerazione l'idea di tornare indietro, ma mentre ti giri verso Mowanna vedi che si è unita ad un gruppo di tuoi uomini.

“Vai avanti, Sagard. Siamo tutti con te!” esclama uno di loro scherzosamente. Non desiderando essere considerato un codardo dai tuoi uomini, prosegui il cammino anche se è diventato decisamente spiacevole.

Una volta che sei passato attraverso l'ingresso simile a delle fauci, tutto diventa buio. L'unico suono che senti è un leggero gorgoglio e un soffio di vento provenire dal profondo della grotta. Mentre prosegui, trasali non appena la corrente d'aria inizia a soffiare nella direzione opposta dall'esterno, come se fosse un respiro.

Un brivido ti corre lungo la schiena quando cammini sopra qualcosa di morbido. Improvvisamente il terreno sotto di te si muove.

In una frazione di secondo le stalattiti e le stalagmiti si muovono su e giù, e ti rendi conto che si tratta veramente di denti. Una lingua biforcuta ti colpisce e ti scaraventa contro le pareti della caverna che, invece di essere di pietra, sono molli come la carne. Sfoderando la spada colpisci la lingua, mentre i denti enormi si chiudono su di te.

Le fauci si aprono nuovamente, e senti un forte ruggito proveniente dalle viscere del mostro. Cerchi disperatamente di fuggire dalla morsa delle mandibole ma si serrano, lasciandoti nel buio pesto della bocca della creatura. Improvvisamente tutto inizia a tremare, e senti il tremendo suono del digrignare dei denti del mostro. Un solo passo falso e verrai polverizzato.

Sapendo che non c'è via d'uscita, devi combattere nell'unico modo possibile: attaccando la gola della bestia. Tuttavia non sarà facile, perché i grandi muscoli del collo si dilatano e si contraggono, ed il respiro possente soffia dalle viscere del mostro come se tentasse di sputarti fuori.

Non appena raggiungi il fondo della gola, l'enorme bocca si apre nuovamente, e ti rendi conto che la bestia si è alzata. Guardando fuori attraverso le zanne, vedi molto più in basso il tuo equipaggio che sta lanciando fiocine e frecce verso il mostro.

Indietreggi, terrorizzato dai terribili ruggiti e dal poderoso respiro che proviene dalle viscere del mostro. I muscoli si contraggono, quasi stritolandoti, e conficchi la spada nella parete per evitare di venir risucchiato nello stomaco, colmo di orribile acido che ti dissolverebbe in pochi istanti.

Non c'è via d'uscita. L'unico modo con cui puoi uccidere questo mostro è sopravvivere abbastanza per farti strada fino al suo cuore.

Devi combattere il Sardonus. Nel frattempo i tuoi uomini lo attaccheranno dall'esterno, quindi dovrai condurre due battaglie simultaneamente, come descritto di seguito.

1. Il Sardonus attacca Sagard. Possiede 50 punti ferita. Ad ogni turno dovrai estrarre un numero: se ottieni un numero diverso da 4, sei salvo; se ottieni un 4, allora estrai un altro numero. Se è nuovamente un 4, il mostro ti ingoia. Subisci 8 punti ferita ad ogni turno, finché tu o il Sardonus non sarete morti.

2. Dopo che ha attaccato, tocca a te. Combatti al tuo livello normale, e sottrai i danni che gli hai inflitto.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

SARDONUS

[50] [49] [48] [47] [46] [45] [44] [43] [42] [41] [40] [39]
[38] [37] [36] [35] [34] [33] [32] [31] [30] [29] [28] [27]
[26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15]
[14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

3. Il Sardonus attacca l'equipaggio di Sagard, composto da dieci uomini. Dovrai estrarre un numero per ciascun loro turno. Il Sardonus uccide un uomo con un 3, e tre uomini con un 4; se estrai un 1 o un 2, non causa vittime.

EQUIPAGGIO SOPRAVVISSUTO DI SAGARD

(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

4. Estrai un numero per ciascun membro dell'equipaggio sopravvissuto di Sagard. Combattono al livello 2.

Quando hai sconfitto il nemico, vai al Paragrafo **58**.

Non puoi fuggire. Se Sagard viene ucciso, ricomincia il libro dall'inizio.

PARAGRAFO 57

Naufragio!

Con il sopraggiungere della notte, la tempesta che sta tormentando la nave si trasforma in un vero e proprio uragano, ed i boati dei tuoni si fondono con il rumore dello scafo che colpisce violentemente l'acqua.

Improvvisamente un forte schianto risuona attraverso tutta la nave. Ispezionando la stiva scopri che lo scafo è stato spezzato in due da uno scoglio aguzzo. L'acqua penetra nella nave, ed i membri dell'equipaggio che manovravano le pompe vengono spazzati via nelle tenebre.

Mentre ti giri verso la scala per salvarli, un altro improvviso schianto risuona attraverso la nave. La *Mietitrice della Notte* è in serio pericolo.

Estrai un numero e sottrai *5 punti danno della nave* per ogni numero che estrai (ad esempio, se estrai un 2, perdi *10 punti danno della nave*).

Se hai esaurito tutti i punti danno della nave, vai al Paragrafo 66. Se ti rimangono ancora punti danno della nave, inverti la rotta e continua a navigare (mappa del Paragrafo 39).

PARAGRAFO 58

Un ruggito terrificante

Con tutta la forza che hai, conficchi la spada negli organi vitali del mostro. Il Sardonus emette un ruggito terrificante e poi crolla al suolo. Mentre ti trascini fuori della bocca, il terremoto causato dalla caduta scuote l'isola, fendendo il terreno come un vetro che va in frantumi (guadagni *5 punti di esperienza*).

Senza fermarti un attimo, corri più lontano che puoi dal mostro. Per ore la gigantesca bestia contrae e agita convulsamente le zampe e la coda, sradicando le palme circostanti ad ogni colpo.

Quando il mostro muore, una moltitudine di persone emerge dai loro nascondigli e ti acclama decorandoti con omaggi floreali e coprendoti di doni. Gli altri membri dell'equipaggio che non avevano preso parte alla battaglia si uniscono a te.

All'imbrunire viene organizzata una grande festa in tuo onore. Gli indigeni danzano, cibi esotici vengono cucinati a fuoco lento in grossi calderoni e vengono cantate numerose canzoni sulle tue gesta e su quelle dei tuoi uomini.

Se i tuoi uomini sono pirati, vai al Paragrafo **62**; se sono schiavi, vai al Paragrafo **60**.

PARAGRAFO 59

Il Mercato degli Schiavi

L'Isola della Disperazione è affollata di gente. Il porto, che si estende da un'estremità all'altra in un semicerchio quasi perfetto, è fiancheggiato da piccoli edifici di legno, pietra e ricoperti di paglia, dipinti con colori sgargianti. Piccole canoe mosse lentamente dai remi azionati da isolani muscolosi, zattere Fexiane con vele nere e giunche Chandanesi sgraziate e misteriose, vengono trascinate dalla corrente dentro e fuori il porto, come fantasmi di legno.

Gettando l'ancora nella tranquilla baia, ordini agli uomini di eseguire le riparazioni alla nave. Estrai un numero e moltiplicalo per 2: corrisponde al numero di *punti danno della nave* che recuperi. Se vuoi recuperare più punti danno, puoi sbarcare sull'isola con tutti i tuoi *pezzi d'oro*. Se non possiedi oro, devi salpare. Per assoldare ulteriori marinai, continua a leggere. Se non hai bisogno di recuperare ulteriori punti danno, ritorna alla mappa del Paragrafo 39.

Il villaggio pullula di gente: le isolane vendono banane, arance e altri frutti insieme ad insolite melodie suonate da bizzarri strumenti musicali. Uomini caduti in rovina indugiano attorno a squallide locande, mendicanti ti tirano le maniche per chiedere denaro, e i venditori ambulanti mettono in vendita le loro merci.

In una piazza dietro alle file di costruzioni che si affacciano sulla spiaggia, si trova un mercato nel quale i

marinai esperti vendono la propria esperienza al miglior offerente. Quando arrivi, all'interno del mercato ci sono altri due commercianti: un Hitaxiano dallo sguardo sfuggente ed un rozzo Medigiano. Estrai un numero: se è pari, continua a leggere, se è dispari, vai al Paragrafo 63.

Quando giungi al mercato, ci sono solamente quindici uomini che mettono in vendita le proprie capacità marinaresche. Per ogni uomo che assoldi, guadagni *1 punto danno della nave*. Ma per avere i marinai devi vincere l'asta contro gli altri due commercianti.

Le offerte di lavoro funzionano così: puoi offrire da 10 a 30 pezzi d'oro per ciascun marinaio. Annotali scrivendo il numero di pezzi d'oro che offri per ogni marinaio nella colonna sinistra, sotto al tuo nome. Poi estrai un numero per due volte. Ogni numero ottenuto moltiplicato per 10 rappresenta l'offerta di uno degli altri offerenti. Se la tua offerta è maggiore o uguale, allora ottieni il marinaio, e devi sottrarre il medesimo numero di pezzi d'oro dal tuo *registro del personaggio*. Nota: in ogni caso puoi vincere direttamente l'asta se hai intenzione di pagare l'esorbitante cifra di 40 pezzi d'oro per ogni uomo.

	OFFERTE		
	Sagard	Hitaxiano	Medigiano
UOMO #1			
UOMO #2			
UOMO #3			
UOMO #4			
UOMO #5			
UOMO #6			
UOMO #7			
UOMO #8			
UOMO #9			
UOMO #10			
UOMO #11			
UOMO #12			
UOMO #13			
UOMO #14			
UOMO #15			

Dopo la vendita all'asta, somma il numero di pezzi d'oro che hai speso e sottrailo dal totale che possiedi sul *registro del personaggio*. Poi ritorna alla mappa (Paragrafo 39) e fai rotta lontano dall'Isola della Disperazione.

Ricorda che non puoi ritornare ad un porto che hai già visitato.

PARAGRAFO 60

Gli schiavi trovano una casa

Per svariati giorni i tuoi uomini fraternizzano con il popolo dell'Isola della Speranza, ed i legami si rafforzano. Per la prima volta anche tu ti senti a casa (recuperi *tutti i punti ferita*). Se non fosse per la cattura di Ketzä Kota, molto probabilmente rimarresti qui, ma i foschi pensieri della sua sorte all'interno del palazzo del Sultano Jazeer ti fanno ribollire il sangue nelle vene, e decidi di salpare nuovamente.

Dopo aver ordinato ai tuoi uomini di riparare la nave, puoi ripristinare *tutti i punti danno della Mietitrice della Notte*. Anche se né gli isolani né i tuoi uomini intendono lasciare l'isola, riesci a persuaderli di far vela insieme a te verso Hitaxia, dove potrete salvare la tua amica (guadagni *5 punti di esperienza* per aver trovato una casa agli schiavi)

Pochi attimi prima di partire, Mowanna corre verso la nave, portandoti uno scudo realizzato utilizzando la pelle del Sardonus. Lo *scudo del Sardonus* può assorbire negli scontri fino a 12 punti di danno, prima di venire distrutto. Annotalo sul *registro del personaggio*.

Ritorna alla mappa (Paragrafo 39) e salpa partendo dal porto dell'Isola della Speranza. Non puoi ritornare su questa isola una volta che sei partito.

PARAGRAFO 61

La costa insidiosa

A poca distanza dalla costa dell'Isola della Disperazione si trovano alcune delle più insidiose scogliere del regno. Mentre navighi vicino all'isola, le estremità dei coralli che dal fondale marino si protendono verso l'alto, graffiano la carena della *Mietitrice della Notte* come mani scheletriche su una lapide.

Mentre il timoniere tenta disperatamente di evitare le pericolose scogliere, il rumore di un terribile schianto ti trafigge le orecchie, e urla di allarme provengono dai ponti inferiori.

Correndo sottocoperta, scopri che la carena è stata squarciata e l'acqua si sta riversando all'interno.

Estrai un numero e perdi *3 punti danno della nave* per ogni numero che estrai. Ad esempio se estrai un 2, perdi 6 punti. Se estrai un 3, perdi 9 punti. L'acqua continua a riversarsi nella nave! Devi raggiungere un porto per eseguire le riparazioni.

Ritorna alla mappa (Paragrafo 39), dirigi la nave lontano dall'Isola della Disperazione, e salpa verso il più vicino porto. Subisci 1 punto danno ad ogni esagono che attraversi per raggiungere il porto.

PARAGRAFO 62

1 Pirati ritornano sul mare

Dopo aver trascorso svariati giorni riposandovi sull'Isola della Speranza e riparando la nave (*ripristina tutti i punti di danno della nave*, e recupera tutti i tuoi punti ferita), vi preparate a far vela verso l'Isola del Terrore.

Sentendo che intendi navigare verso quella meta, gli occhi di Mowanna si illuminano. “C'è un enorme tesoro sull'isola del Terrore. Si dice che si trovi sulla vetta di una montagna, e che sia custodito da enormi aquile che ti dilaneranno con i loro artigli seghettati. Prendi questo dono perché ti potrà salvare la vita.

Detto questo, corre via per poi ritornare alcuni istanti dopo con un magnifico *corpetto* realizzato con la pelle del Sardonus. Questo corpetto ti sarà molto utile, permettendoti di avere *20 punti ferita addizionali* in combattimento, esauriti i quali diventa inutilizzabile. Annotalo sul *registro del personaggio*, sposta la nave fino al porto dell'Isola della Speranza (se non si trova già lì) e poi inizia la navigazione.

Ricorda che non puoi tornare su un'isola che hai già visitato.

Vai alla mappa del Paragrafo 39.

PARAGRAFO 63

Il Commerciante Medigiano

Il Commerciante Medigiano ti osserva con disinteresse. Hai già visto quella faccia sfregiata, ma non ricordi dove.*

Indicandoti con le dita tremanti, urla: “Prendete quel maiale! Era un mio schiavo fuggito grazie al tradimento di una Valchiria.”

Improvvisamente due marinai Medigiani ti attaccano: preparati a difenderti. Sono loro ad attaccare per primi.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

* Sagard il Barbaro volume 1: Il Dragone di Ghiaccio

MARINAIO MEDIGIANO #1

(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

MARINAIO MEDIGIANO #2

(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi i nemici, vai al Paragrafo **65**.

Puoi fuggire al Paragrafo **67**.

PARAGRAFO 64

Il Re degli Aboriti

L'Uomo Tartaruga, con il carapace in frantumi, crolla a terra e la folla ti acclama. L'Uomo Tartaruga era il loro re. In conformità ai loro antichi rituali, adesso sei tu il nuovo re.

Per molti giorni regni sul popolo degli Aboriti, e curi le ferite subite in combattimento (recuperi *tutti i punti ferita*). Un giorno lo stregone ti conduce in una baia segreta, in cui è nascosto un galeone Hitaxiano.

“Nostro!” grugnisce. Dopodiché rotea la sciabola per mostrare come hanno fatto a conquistarla dagli Hitaxiani. Questa è la tua opportunità per navigare verso Tabu-Bel-Abu.

L'addestramento alla navigazione degli Aboriti occupa svariati giorni. Per molte volte hai rischiato di far incagliare la nave, ma in relativamente poco tempo gli Aboriti sono diventati abili marinai.

Ritorna alla mappa (Paragrafo 39) e naviga dal luogo in cui avevi raggiunto la costa. Devi navigare direttamente verso Tabu-Bel-Abu. Il galeone Hitaxiano, una nave mercantile, ha solamente 15 punti di danno, non i 30 che possedevi, tuttavia naviga e combatte come la *Mietitrice della Notte*. Annota che il tuo equipaggio è costituito da Aboriti.

PARAGRAFO 65

Sconfiggi i Marinai Medigiani

Sapendo che la loro fine è imminente, i Medigiani lasciano cadere a terra le spade e si inginocchiano. “Risparmiaci, nobile guerriero. Le nostre vite sono nelle tue mani” dice uno di loro, tremando (guadagni 2 *punti di esperienza*.)

Nel frattempo il Commerciante Medigiano si getta fra la folla, che si è raccolta per assistere al combattimento.

Vedere gli uomini che supplicano ai tuoi piedi ti rivolta, tuttavia hai bisogno di altri uomini per equipaggiare la nave.

“Vi risparmierei” gli dici. “Ma se proverete ad ammuntinarvi vi ucciderò all’istante.”

Detto questo, gli uomini in vendita ti chiamano: “Compraci, Ratikkan, e non rimarrai deluso.”

A questo punto puoi comprare fino a quindici marinai per 10 pezzi d’oro ciascuno. Ogni marinaio equivale ad 1 *punto danno della nave*.

Dopo aver pagato il commerciante (sottrai l’oro dal tuo *registro del personaggio*), ti dirigi verso la nave (recuperi *tutti i punti ferita* una volta che sei in navigazione).

Ritorna alla mappa (Paragrafo 39), e ricorda che non puoi ritornare ad un’isola che hai già visitato.

PARAGRAFO 66

L'affondamento della Mietitrice della Notte

(Se sei già stato in questo paragrafo, ricomincia il libro dall'inizio, altrimenti continua a leggere.)

L'ultimo rumore che senti è un forte schianto, e l'ultima cosa che vedi è l'acqua che prorompe dai fianchi della *Mietitrice della Notte*. Dopodiché tutto diventa buio e silenzioso.

Ritorna alla mappa, annotando il numero di questo paragrafo. Se ti trovi a più di due esagoni da qualsiasi terraferma (che tu ci sia già stato oppure no), ricomincia il libro dall'inizio. Se puoi raggiungere la terraferma entro due esagoni continua a leggere, altrimenti affoghi e devi ricominciare il libro dall'inizio.

Per molto tempo nuoti nel Mar Cremisi. Perdi tutti i tuoi tesori e puoi tenere solo le armi.

È notte fonda quando ti risvegli su una terra misteriosa, più morto che vivo. Trascinandoti fuori dalla risacca, crolli su una spiaggia sabbiosa. Sulle coste dell'isola trascorrono svariati giorni, mentre le onde si infrangono sulla costa, seguite dal rumore di rocce che sfregano fra loro. Durante questi giorni mangi frutta e pesce crudo, recuperando *tutti i punti ferita*.

Una notte ti svegli con un sussulto, mentre qualcosa ti sfiora la schiena. Guardandoti attorno scopri di trovarti faccia a faccia con un enorme occhio, ma non fa parte di



una testa: protrude da un lungo stelo collegato ad una delle più terribili creature che tu abbia mai visto prima.

Sembra un astice gigante. È lunga circa due metri, e le sue chele seghettate sono grandi abbastanza da farti a pezzi.

Con il fuoco che ti brucia nelle vene, ti alzi in piedi preparandoti a fuggire, ma sei circondato da grossi scogli. Se tentassi di scappare dall'Astice Gigante, le sue chele ti afferrerebbero alle spalle durante l'arrampicata sugli scogli, tagliandoti in due. Puoi attaccare per primo.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

ASTICE GIGANTE (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14]
[13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Quando sconfiggi l'Astice Gigante, vai al Paragrafo
68.)

Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 67

Ritorno alla Mietitrice della Notte

Una folla di isolani si raccoglie per assistere allo scontro con i marinai Medigiani. Non volendo attirare ulteriormente l'attenzione, fuggi dal mercato degli schiavi.

La folla si allontana spaventata mentre corri attraverso essa. I marinai ti inseguono, ma le tue possenti gambe permettono di distanziarli. Raggiungendo la scialuppa remi velocemente verso *la Mietitrice della Notte*.

Recuperi *15 punti ferita* e poi fai vela lontano dal porto dell'Isola della Disperazione.

Ritorna alla mappa (Paragrafo 39), e ricorda che *non* puoi ritornare su un'isola che hai già visitato.

PARAGRAFO 68

Cena e Armatura

Sollevando la spada in alto sopra la testa assesti un colpo poderoso all'Astice Gigante. La sua corazza si spezza in due e l'orribile creatura crolla sulla sabbia (guadagni 3 punti di esperienza).

Dopo aver ucciso la grossa creatura, rimuovi la sua corazza e cucini la carne che proteggeva (recuperi 13 punti ferita).

Mentre stai mangiando, osservi l'armatura e ti viene un'idea. Rimuovendo la robusta corazza anteriore dall'Astice Gigante, la applichi sul tuo torace: si adatta alla perfezione. Usando le zampe come protezione per le gambe, ottieni un'armatura completa.

L'*armatura di Astice Gigante* ti sarà molto utile. Durante i combattimenti con qualsiasi nemico, permetterà di detrarre 2 punti ferita da ogni attacco dell'avversario. Quindi se un nemico ti infligge 3 punti di danno, saranno ridotti ad 1, e se infligge 2 punti di danno, saranno annullati.

Non trascorre molto tempo per avere un'occasione per provarla. Numerosi occhi fiammeggianti ti osservano da dietro gli scogli frastagliati, ed improvvisamente alcune frecce volano in aria conficcandosi nell'armatura, ma senza penetrare in profondità.

Appena ti alzi in piedi, quattro indigeni si avventano su di te urlando. Sono Aboriti, un popolo delle isole che si dipinge con appariscenti pitture di guerra molto simili

a quelli dei Fruztii, e non è rinomato per la sua ospitalità.

Tuttavia quando ti vedono stare in piedi con la spada in mano, interrompono l'attacco ed iniziano a cantare ad alta voce, danzandoti intorno.

In un primo momento li fronteggi, aspettandoti un attacco, ma quando la danza prosegue diventa chiaro che stai facendo parte di uno dei loro rituali.

Questa insolita coreografia prosegue per alcuni minuti, fin quando appaiono altri Aboriti dal profondo dell'isola. Dopo aver acceso un grosso fuoco, tutta la tribù si unisce ai festeggiamenti. Canti, battiti di mani e risate colmano la sceneggiata, mentre cerchi il momento giusto per allontanarti furtivamente.

Non appena la loro attenzione si allontana da te, appare un'altra figura. Si tratta di un uomo, che indossa un'armatura dello stesso genere di quella che possiedi: il carapace e la pelle coriacea di una tartaruga marina.

Dalle mani spuntano grossi artigli, e cominci a renderti conto che probabilmente dovrai combattere con l'Uomo Tartaruga, proprio come gli scontri in natura fra le aragoste giganti e le tartarughe marine. Non hai altra scelta oltre a quella di partecipare al combattimento, perchè nel caso in cui fuggissi tutta la tribù ti annienterebbe.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

UOMO TARTARUGA (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)

[33] [32] [31] [30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22]
[21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10]
[9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Quando sconfiggi
l'avversario, vai al Paragrafo **64**.)

Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 69

L'ammutinamento

Se il tuo equipaggio non è composto da pirati, ritorna alla mappa (Paragrafo 39) e continua la navigazione. Se l'equipaggio è costituito da pirati ed hai recuperato il tesoro dall'Isola del Terrore, continua a navigare. Altrimenti se l'equipaggio è formato da pirati e non hai recuperato il tesoro, continua a leggere.

Mentre vi avvicinate ai minareti ed alle cupole di Hitaxia, un moto di agitazione serpeggia fra l'equipaggio. Facendo la guardia sul ponte, senti alcuni rumori alle tue spalle. I pirati ti girano intorno con le sciabole in pugno.

“Aye, Ratikkan, sembra che stiamo andando ad Hitaxia senza il tesoro che ci hai promesso.”

Tenti di persuaderli, ma l'unica lingua che comprendono è l'oro. Riesci a convincere un marinaio per ogni galeone Hitaxiano che hai depredato. Quindi se non sei riuscito a depredare nessun galeone, ti attaccheranno tutti e quattro i pirati. Se hai depredato un galeone, ti attaccheranno tre di loro. Se ne hai depredati due, ti attaccheranno in due. Se ne hai depredati tre, ti attaccherà solo un pirata. E se ne hai depredati quattro, sei riuscito ad evitare l'ammutinamento e puoi continuare la navigazione.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

AMMUTINATI (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

AMMUTINATO #1 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

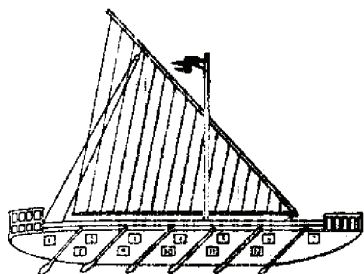
AMMUTINATO #2 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

AMMUTINATO #3 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

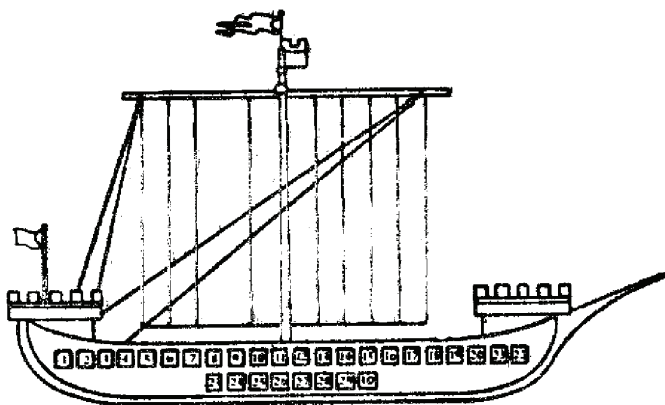
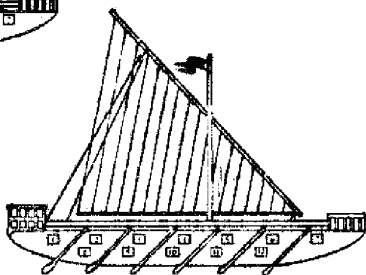
AMMUTINATO #4 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando hai sconfitto gli avversari, ottieni *1 punto di esperienza* per ogni nemico sconfitto, e poi continua la navigazione (ritorna alla mappa del paragrafo **39**).

Non puoi fuggire dagli ammutinati.



Navi da guerra
Hitaxiane



Mietitrice della Notte

PARAGRAFO 70

Una coppia di navi da guerra Hitaxiane

(Se hai già affrontato questa battaglia, vai al Paragrafo 75.)

In questo scontro affronterai due navi da guerra Hitaxiane. Ricorda le tre opzioni di combattimento:

Speronamento: se estrai un 4 riesci ad affondare la nave Hitaxiana. Se estrai un 1, significa che stanno tentando di speronarti, ed in questo caso estrai un altro numero: se è nuovamente un 1, affondi e vai al Paragrafo 66.

Attacco a distanza: gli avversari combattono allo stesso livello (1/0, 2/1, 3/2, 4/3).

Arrembaggio: conta il numero di punti danno della tua nave e di una nave avversaria, estrai un numero per entrambi e sottrai un uomo ogni volta che ottieni un 4. Dopo aver estratto un numero per i due schieramenti, conta nuovamente i punti danno e ripeti il procedimento finché uno dei due avversari non viene annientato.

Ricorda che combatti contro una sola nave alla volta, dopodiché passi alla seconda. Puoi attaccare per primo.

Quando affondi ambedue le navi Hitaxiane, guadagni 5 punti di esperienza e poi ritorna alla mappa (Paragrafo 39) per proseguire la navigazione.

PARAGRAFO 71

Le vele nere di Hitaxia

Avvertiti della tua presenza sul Mar Cremisi, gli Hitaxiani ti stanno dando la caccia su piccole e veloci navi da guerra.

Non è una sorpresa quando la vedetta urla: “Vele nere all’orizzonte!”

Correndo a prua vedi le vele triangolari che si muovono sull’acqua come pinne di squali.

“Tutti i marinai sul ponte!” urla. “Preparatevi alla battaglia.”

Stai per affrontare uno scontro navale, che si svolge come di seguito descritto. La *Mietitrice della Notte* ha 30 punti danno, mentre le navi che affronterai ne hanno di meno, tuttavia potrai incontrare più di una imbarcazione. La battaglia si svolge fra due navi, quindi se ce ne sono più di una, le affronterai una alla volta. Estrai un numero.

Se ottieni un 1, vai al Paragrafo **70**.

Se ottieni un 2, vai al Paragrafo **75**.

Se ottieni un 3, vai al Paragrafo **72**.

Se ottieni un 4, vai al Paragrafo **72**.

PARAGRAFO 72

Una flotta di navi da guerra

(Se hai già affrontato questo combattimento, vai al Paragrafo 73.)

In questa battaglia dovrai fronteggiare quattro navi da guerra Hitaxiane. Ricorda le tre opzioni di combattimento:

Speronamento: se estrai un 4 riesci ad affondare la nave Hitaxiana. Se estrai un 1, significa che stanno tentando di speronarti, ed in questo caso estrai un altro numero: se è nuovamente un 1, affondi e vai al Paragrafo 66.

Attacco a distanza: gli avversari combattono allo stesso livello (1/0, 2/1, 3/2, 4/3).

Arrembaggio: conta il numero di punti danno della tua nave e di una nave avversaria, estrai un numero per entrambi e sottrai un uomo ogni volta che ottieni un 4. Dopo aver estratto un numero per i due schieramenti, conta nuovamente i punti danno e ripeti il procedimento finché uno dei due avversari non viene annientato.

Ricorda che combatti contro una sola nave alla volta, dopodiché passi alla seconda. Puoi scegliere il tipo di attacco e quale nave attaccare ad ogni turno di combattimento.

MIETITRICE DELLA NOTTE

[30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19]
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1] (Se la nave affonda, vai al Paragrafo
66.)

NAVI DA GUERRA HITAXIANE

NAVE DA GUERRA #1

[12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

NAVE DA GUERRA #2

[12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

NAVE DA GUERRA #3

[12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

NAVE DA GUERRA #4

[12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando affondi tutte le navi Hitaxiane, *aggiungi 9 punti di esperienza*, e poi ritorna alla mappa (Paragrafo **39**) per continuare la navigazione.

PARAGRAFO 73

La corazzata Hitaxiana

(Se hai già affrontato questo combattimento, ritorna alla mappa e prosegui la navigazione.)

Quella che sembrava essere la vela di una piccola nave da guerra Hitaxiana, si rivela invece la vela maestra di una enorme corazzata Hitaxiana.

Speronamento: se estrai un 4 riesci ad affondare la corazzata Hitaxiana. Se estrai un 1, significa che ti hanno affondato. Vai al Paragrafo 66.

Attacco a distanza: gli avversari combattono allo stesso livello (1/0, 2/1, 3/2, 4/3).

Arrembaggio: conta il numero di punti danno della tua nave e di una nave avversaria, estrai un numero per entrambi e sottrai un uomo ogni volta che ottieni un 4. Dopo aver estratto un numero per i due schieramenti, conta nuovamente i punti danno e ripeti il procedimento finché uno dei due avversari non viene annientato.

Ricorda che combatti contro una sola nave alla volta, dopodiché passi alla seconda.

MIETITRICE DELLA NOTTE

[30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19]
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1] (Se vieni affondato, vai al Paragrafo
66.)

CORAZZATA HITAXIANA

[40] [39] [38] [37] [36] [35] [34] [33] [32] [31] [30] [29]
[28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17]
[16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4]
[3] [2] [1]

Se affondi la corazzata, aggiungi *10 punti di esperienza* e poi ritorna alla mappa (Paragrafo **39**).

PARAGRAFO 74

Depredi un galeone Hitaxiano

(La prima volta che giungi in questo paragrafo, vai direttamente a combattere contro il galeone. Le volte successive estrai un numero: se è pari, attacca un altro galeone.)

Il saccheggio si svolge nel modo seguente. Prima di ogni turno di combattimento, estrai un numero: se ottieni un 4, il galeone Hitaxiano si arrende (guadagni *50 pezzi d'oro* per ogni punto di resistenza della nave Hitaxiana). Se ottieni un 1, estrai un altro numero; se è nuovamente un 1, il galeone riesce a fuggire.

Se il galeone non si arrende e non riesce a fuggire, devi combattere. Puoi interrompere l'attacco ed allontanarti in qualsiasi momento. Il combattimento si svolge nello stesso modo dei combattimenti sulla terraferma.

MIETITRICE DELLA NOTTE (1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19]
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1] (Affondi. Vai al Paragrafo 66.)

1° SCONTRO

GALEONE HITAXIANO (1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (E' affondata. Non ottieni pezzi d'oro.)

2° SCONTRO

GALEONE HITAXIANO (1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (E' affondata. Non ottieni pezzi d'oro.)

3° SCONTRO

GALEONE HITAXIANO (1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (E' affondata. Non ottieni pezzi d'oro.)

4° SCONTRO

GALEONE HITAXIANO (1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (E' affondata. Non ottieni pezzi d'oro.)

Se il galeone Hitaxiano si arrende, guadagni *50 pezzi d'oro* per ogni punto di resistenza che gli rimane. Se il galeone Hitaxiano riesce a fuggire non ottieni nulla. Prosegui la navigazione al Paragrafo **39**.

PARAGRAFO 75

Una flottiglia di navi da guerra Hitaxiane

(Se hai già affrontato questo combattimento, vai al Paragrafo 73.)

In questo scontro affronterai tre navi da guerra Hitaxiane. Ricorda le tre opzioni di combattimento:

Speronamento: se estrai un 4 riesci ad affondare la nave Hitaxiana. Se estrai un 1, significa che stanno tentando di speronarti, ed in questo caso estrai un altro numero: se è nuovamente un 1, affondi e vai al Paragrafo 66.

Attacco a distanza: gli avversari combattono allo stesso livello (1/0, 2/1, 3/2, 4/3).

Arrembaggio: conta il numero di punti danno della tua nave e di una nave avversaria, estrai un numero per entrambi e sottrai un uomo ogni volta che ottieni un 4. Dopo aver estratto un numero per i due schieramenti, conta nuovamente i punti danno e ripeti il procedimento finché uno dei due avversari non viene annientato.

Ricorda che combatti contro una sola nave alla volta, dopodiché passi alla seconda.

MIETITRICE DELLA NOTTE

[30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19]
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1] (Se la nave affonda, vai al Paragrafo
66.)

NAVI DA GUERRA HITAXIANE

NAVE DA GUERRA #1 [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1]

NAVE DA GUERRA #2 [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1]

NAVE DA GUERRA #3 [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1]

Quando affondi tutte le navi Hitaxiane, aggiungi 9 punti di esperienza, e poi ritorna alla mappa (Paragrafo 39) per continuare la navigazione.

PARAGRAFO 76

Attacchi il vecchio

Con la furia che ti avvampa nelle vene, sollevi la spada e assesti un poderoso colpo. Tuttavia la spada colpisce il pavimento e si spezza in due con un sonoro fragore (perdi la *spada*).

Il vecchio, che sarebbe dovuto essere fatto a pezzi dal fendente, ti sorride.

“Nemmeno tu, Sagard del Ratik, puoi uccidere coloro che sono già morti. Adesso puoi capire perché nutro un

odio così profondo per il Sultano Jazeer. Ed inoltre puoi capire perché sono in grado di vedere cose che sono invisibili agli occhi dei comuni mortali”.

Ti allontani con circospezione dal vecchio urtando il ragazzino, che scappa rapidamente via.

“Fai attenzione, Sagard. La ragazza sarà in grave pericolo se tenterai di salvarla. La sua vita sarà lunga se non lo farai. Vuoi ancora tentare di liberarla?” (A questo punto puoi dimenticarti della missione contro il Sultano ed andare al Paragrafo **96**. Altrimenti continua a leggere.)

“Correrò il rischio”, rispondi.

“Allora questa notte ti condurrò al palazzo. Prendi la mia scimitarra, tanto le mie mani spettrali non possono utilizzarla.”

La *scimitarra* del vecchio è un'arma estremamente affilata. Pertanto ogni volta che ottieni un 4 infliggerà 5 punti di danno, altrimenti combatti normalmente. Annotala sul *registro del personaggio* se vuoi portarla con te. Vai al Paragrafo **89**.



PARAGRAFO 77

La collina

Il vento geme fra le colline come un uomo morente.

Mentre ti arrampichi, altri due pirati ti seguono per essere certi che tu non li stia ingannando.

Sulla sommità dell'altopiano si presenta una meravigliosa visione dell'isola. Non c'è molto da vedere: sconfinata distese di sabbia, rocce scalfite e altopiani.

Una volta raggiunta la sommità della collina, senti un forte stridio e vedi il battito di ali. Due enormi aquile con un'apertura alare di cinque metri stanno scendendo in picchiata su di te, con gli artigli pronti a lacerarti le carni.

Mentre si avvicinano estrai la spada per compiere una risoluta resistenza sulla cima della collina. I predatori giungono con grida assordanti, e si dileguano con i due pirati che ti avevano accompagnato.

Tenendo stretti i due uomini fra gli artigli, volano via a grande distanza. Ad alta quota allentano la presa dei potenti artigli, facendo cadere i due uomini che urlano verso la morte sulle rocce sottostanti.

Sapendo che subiresti lo stesso destino se tentassi di ridiscendere dall'altopiano, attendi il loro secondo attacco.

Combatterai con ciascuno degli uccelli alternativamente. Il primo uccello attacca e tu contrattacchi; poi è il turno del secondo uccello, dopodiché tocca di nuovo a te.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

AQUILA GIGANTE #1

(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

AQUILA GIGANTE #2

(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando sconfiggi gli avversari, vai al Paragrafo **90**.

Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 78

Il messaggio sulla roccia

Un vecchio pirata con la gamba di legno inizia a leggere con sospetto: “Sotto queste rocce sono sepolti i corpi decomposti degli uomini spregevoli che tentarono di rubare il mio tesoro. Guardate le loro ossa e tremate.” Detto questo, i pirati spostano le rocce, scoprendo gli scheletri scomposti e ancora vestiti di alcuni uomini, con le bocche spalancate come se stessero gridando prima di morire.

Un moto di rabbia serpeggia fra gli uomini, ed i pirati ti osservano con malcelata ostilità.

“Il maledetto Ratikkan ci ha mentito sul tesoro!” urla uno dei pirati, sfoderando la sciabola.

Indietreggiando, sguaini la spada per cercare di farne fuori il più possibile, ma qualsiasi cosa tu faccia ormai la tua sorte è segnata.

Ricomincia il libro dall’inizio.



PARAGRAFO 79

Vendetta dal Regno dei Morti

Fuggendo dal palazzo, tu e Ketzà Kota vi arrampicate sulla sottile fune fino alla cupola. Nella tenue luce lunare ti fermi per baciarla, e poi correte rapidamente verso il pipistrello Davaniano.

Mentre stai per salire sul pipistrello, un pugnale fiammeggiante ti sibila vicino alla testa. Girandoti vedi una malvagia figura familiare che si staglia contro il cielo stellato. E' alta, magra e vestita completamente di nero. Anche nella debole luce riesci a vedere due occhi gialli fiammeggianti ed una lunga lingua da rettile. E' un Assassino Slith!

“Sapevo che un giorno saresti giunto qui, Sagard! Questa notte vendicherò gli Slith, e la sacerdotessa morirà.”

Mentre l'Assassino Slith estrae un pugnale, sproni il pipistrello, che spicca il volo insieme a Ketzà Kota. Prima che l'Assassino Slith possa lanciare un pugnale contro di lei, lo attacchi.

Assestando un colpo disperato, fai cadere il pugnale dalle mani dell'Assassino Slith. Colto di sorpresa, fugge terrorizzato verso la sommità della cupola. Lo insegui e finalmente riesci a raggiungerlo in cima alla cupola. Puoi attaccare per primo.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall'inizio.)

ASSASSINO SLITH (Il livello si riduce in base ai punti
ferita che possiede.)

(Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)

[25] [24] [23] [22] [21] [20]

(Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)

[19] [18] [17] [16] [15] [14]

(Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[13] [12] [11] [10] [9]

(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/1)

[8] [7] [6] [5]

(Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[4] [3] [2] [1] (Quando lo hai sconfitto, vai al Pa-
ragrafo 87.)

Se fuggi, vai al Paragrafo 81.

PARAGRAFO 80

L'Isola Misteriosa

Mentre ancori la nave in una piccola baia, osservi l'isola brulla e disabitata. Nessun uomo, pianta o animale sembra vivere su questo puntino di terra battuto dal vento e costituito da altopiani e tempeste di sabbia (guadagni *1 punto di esperienza* per aver attraccato con successo).

Se vuoi eseguire delle riparazioni, estrai un numero e moltiplicalo per 5. Dopodiché aggiungi il risultato ai punti di danno della tua nave.

Se l'equipaggio è costituito da schiavi, ritorna alla mappa (Paragrafo 39) e salpa nuovamente.

Se l'equipaggio è costituito da pirati, continua a leggere.

Un vento caldo e secco spira da sud, rendendo il cattivo umore dei pirati ancora peggiore. Mentre vi incamminate sull'isola, avverti una presenza minacciosa.

L'isola sembra infestata. Un bosco spettrale di alberi fossilizzati somiglia ad un cimitero, ed alte collinette scolpite dai venti torridi in forme bizzarre, si stagliano sopra di te come spettri di pietra.

Sommessi brontolii di rivolta provengono dalle bocche dei pirati mentre inizi la ricerca.

Ci sono tre luoghi promettenti per cercare il tesoro. Vicino al centro dell'isola si trovano numerosi cumuli di rocce (Paragrafo 86). A sud vedi un altopiano a forma di camino molto più alto di tutti gli altri (Paragrafo 77), ed a nord c'è una ripida collinetta con dozzine di misteriosi fori sui fianchi (Paragrafo 92).



PARAGRAFO 81

Fuggi dall'Assassino Slith

Mentre l'Assassino Slith estrae un altro pugnale dalle sue vesti, ti getti a debita distanza. Perdi l'equilibrio e scivoli lungo la cupola senza possibilità di fermarti, atterrando sulla dura pietra. Subisci 2 punti danno. Se sopravvivi continua a leggere.

Osservi con disperazione l'Assassino Slith che estrae dalle vesti un dardo di fuoco e poi lo lancia. Il terribile proiettile si inarca nel cielo verso il pipistrello e Ketza Kota.

Quando lo colpisce erompe un'esplosione di luce e poi... nulla.

Sollevandoti da terra, ti accorgi per la prima volta che il caos ha invaso il palazzo. Uomini di tutte le razze combattono l'uno contro l'altro per ottenere il trono del Sultano prima ancora che il suo cadavere sia freddo. Questa è la politica di Hitaxia.

Per questo motivo, fra la confusione, passi inosservato mentre scappi attraverso il cancello e ti dirigi verso la città, che ferve di attività.

Alcune ore più tardi giungi al bazar. Come prima il fantasma gioca a carte. "Ti avevo avvertito di quello che sarebbe potuto accadere alla ragazza", dice il fantasma. "Ma forse potrai incontrarla in un'altra vita."

La tua mano raggiunge fulminea l'elsa della spada,

ma subito la ritrai: non hai alcuna possibilità contro il fantasma.

“Non vorrei coinvolgerti nella mia commiserazione”, dice il fantasma. “Ma la morte non è poi così male... a volte è solo un po’ noiosa.” Guardandoti, indica un baule malconcio dall’altro lato della stanza. “Prendi qualcosa dal mio scrigno del tesoro.”

Ti dirigi verso il baule e rompi il lucchetto con la spada. All’interno si trova un incredibile mucchio di tesori che brillano anche alla luce tremolante delle candele!

Sollevando il forziere, ti dirigi verso la porta. Il fantasma reagisce indignato. “Prendi qualcosa, ma non essere avido”, ti rimprovera.

Tuttavia ignori le sue grida e ti dirigi verso la porta. Il fantasma ti insegue, ma i suoi tentativi di afferrarti sono vani. Ottieni *2000 pezzi d’oro* ed *1 punto di esperienza*, e poi vai al Paragrafo **96**.

PARAGRAFO 82

Intrappolati sull'Isola del Terrore

Ferito gravemente dagli orribili serpenti volanti, riesci ad allontanarti dal loro limitato raggio d'azione. Con gli altri due sopravvissuti, vi trascinate verso la nave.

La lunga fatica ed il veleno vi hanno prosciugato le forze, e dopo molte ore di disperata fuga, crollate sotto un fragile albero fossile.

Guardando gli aridi altopiani bianchi, ti rendi conto che le vostre ossa presto diventeranno simili ad essi.

Ricomincia il libro dall'inizio.

PARAGRAFO 83

Sconfiggi il Genio

Il Genio, gravemente ferito e furioso, solleva la spada e ti attacca. Tentando di schivarlo, vai a sbattere contro il Sultano, che lascia cadere la lampada. Il Sultano si getta verso la lampada, trovandosi sulla traiettoria del Genio.

Avvertendo il pericolo il Sultano urla: “Fermati!” Il Genio tenta di ubbidire, ma cade sul Sultano schiacciandolo insieme alla lampada (guadagni *6 punti esperienza*).

Afferri Ketzä Kota ed inizi ad arrampicarti sulla fune per uscire dalla sala dei banchetti. Il Genio, vedendo ciò che ha fatto, urla in preda ad una folle rabbia mentre giungono le guardie del Sultano.

Si scatena il caos, dando a te ed a Ketzä Kota il tempo di fuggire. Vai al Paragrafo **79**.

PARAGRAFO 84

L'Isola dell'Oro

Mentre ti avvicini all'Isola dell'Oro, lo scafo della nave urta contro uno scoglio.

Scrutando fuoribordo vedi che la costa è circondata da scogli affioranti.

Allerti il timoniere, che tenta di portare la nave al sicuro. Improvvisamente senti un altro forte schianto e vedi un enorme scoglio a babordo.

Con il trascorrere delle ore, molti altri scogli simili colpiscono lo scafo, ma miracolosamente la nave non subisce danni. Tuttavia nel pomeriggio si formano nuvole temporalesche, ed il mare calmo diventa improvvisamente burrascoso.

Estrai un numero: se è pari vai al Paragrafo 66; se è dispari, continua a leggere.

Durante la bufera molti scogli colpiscono lo scafo, ed il timoniere grida che la *Mietitrice della Notte* sta imbarcando acqua.

Devi raggiungere velocemente un porto. Subisci 1 punto di danno della nave per ogni esagono che attraversi lungo la rotta per raggiungere un qualsiasi porto che non hai già visitato.

Prosegui la navigazione al Paragrafo 39.

PARAGRAFO 85

Ti impossessi della Lampada

Mentre il Genio annaspa in stato di confusione dopo il tuo ultimo attacco, ti lanci verso il Sultano Jazeer. Il Sultano, temendo la tua inesauribile furia, salta giù dal suo trono e lascia cadere la lampada.

Afferrando la lampada, vedi il Genio pronto a ucciderti. Tuttavia quando si rende conto che possiedi la lampada, si inchina. “Prendi il Sultano e radi al suolo il palazzo”, urla (guadagni *3 punti di esperienza*).

Dopodiché il Genio insegue il fuggitivo. Nel frattempo, sentendo il rumore di passi delle guardie del palazzo, prendi per mano Ketzä Kota e ti dirigi verso la fune, iniziando l'arrampicata.

Più in basso il Genio afferra il Sultano Jazeer e lo getta attraverso un'altra grande finestra, spedendolo oltre l'orizzonte di Tabu-Bel-Abu.

Raggiungendo la sommità della cupola, tu e Ketzä Kota vi arrampicate. Le frecce sibilano dalla finestra alle tue spalle, mentre il Genio combatte disperatamente contro le guardie del palazzo. Vai al Paragrafo 79.

PARAGRAFO 86

Sposti le rocce

Dopo aver raggiunto le rocce, ordini ai tuoi uomini di spostare le grosse pietre.

Attendi con ansia mentre eseguono l'ordine.

Finalmente terminano il lavoro, e sotto le rocce si trova una pietra sulla quale è inciso uno strano messaggio incomprensibile.

Uno dei marinai, a conoscenza di quella lingua, lo legge e poi ti osserva.

Sudi copiosamente. Se non si trova nessun tesoro sotto la roccia, i pirati si ammutineranno.

Se avevi detto ai pirati che sapevi dove si trova il tesoro, vai al Paragrafo **78**. Se i pirati sono venuti a conoscenza del tesoro in altri modi, vai al Paragrafo **88**.

PARAGRAFO 87

Sconfiggi l'Assassino Slith

Ferisci l'Assassino Slith sferrando un colpo dal basso verso l'alto. Rimane in piedi per qualche istante, poi cade a capofitto giù dalla cupola come una bambola di pezza. Facendo ricorso alle ultime forze, ti avvicini alla finestra, solo per vedere il corpo privo di vita del Genio circondato dalla guardie (*guadagni 3 punti di esperienza*).

Sapendo di avere poco tempo a disposizione, scivoli giù dalla cupola. Quando raggiungi il terreno, scopri che il palazzo si trova nel caos. La gente sta correndo in tutte le direzioni, e sfruttando la confusione ti getti verso il cancello e fuggi.

Alcune ore più tardi arrivi al bazar. Anche adesso il fantasma sta leggendo le carte.

“Dove si trova?” gli chiedi. “Dove l’ha portata il pipistrello?”

“Si trova molto lontana”, risponde il fantasma. “Dove avresti dovuto essere anche tu. Non credevo che ci saresti riuscito.”

“Dov’è?” gli chiedi, non accettando la sua ultima risposta.

“Non spetta a me dirtelo, poiché le carte dicono che non la rivedrai per parecchi anni. Oltretutto l’incontro sarà casuale”.

Istintivamente afferri l'elsa della spada con rabbia, ma subito ritrai la mano: non hai possibilità contro un fantasma.

“Tuttavia”, dice il vecchio, “ti sono debitore. Prendi ciò che vuoi dal mio forziere dei tesori.”

Ti indica un malridotto baule dall'altra parte della stanza. Colpendolo con la spada, spezzi il lucchetto. Anche alle luce traballante delle candele del negozio, il tesoro brilla!

Sollevando il baule, ti dirigi verso la porta. Il fantasma reagisce indignato. “Prendi qualcosa, ma non essere avido”, ti rimprovera.

Tuttavia ignori le sue grida e ti dirigi verso la porta. Il fantasma infuriato si alza e ti insegue, ma i suoi tentativi di prenderti sono vani come i tuoi sforzi di colpirlo con la spada. Ottieni *2000 pezzi d'oro* e poi vai al Paragrafo 96.

PARAGRAFO 88

Sotto la roccia

Un vecchio pirata legge con sospetto: “Sotto queste rocce sono sepolte le ossa degli uomini spregevoli che tentarono di rubare il mio tesoro. Guardate il loro orrore e tremate.” Detto questo, i pirati spostano le rocce, scoprendo gli scheletri scomposti e ancora vestiti di alcuni uomini, con le bocche spalancate come se stessero gridando prima di morire.

Un moto di rabbia serpeggia fra i pirati, e ben presto scoppia una rissa. Quattro uomini muoiono prima che tu riesca a sedare la rivolta (*perdi 4 punti danno della nave*).

“Calma, uomini. Dobbiamo cercare almeno in un altro luogo.”

Con un sommesso borbottio di malcontento, gli uomini si calmano. Adesso puoi condurli verso un altro luogo di ricerca. Per scalare l’altopiano ed ispezionare l’isola, vai al Paragrafo 77. Per esaminare la ripida collinetta, vai al Paragrafo 92.

PARAGRAFO 89

Il Palazzo del Sultano Jazeer

Insieme al vecchio procedi silenziosamente nella luce della luna Hitaxiana.

Prima di separarvi, il fantasma ti fa promettere di aiutarlo a vendicarsi sul Sultano, prima di liberare Ketza Kota. Nonostante tu non fossi d'accordo, ti sei ben presto reso conto che avresti ben poche speranze senza di lui.

Salendo sulla cima di una collinetta il fantasma ti indica il palazzo del Sultano. Circondato da alti bastioni perimetrali e da alti minareti, si trova un enorme palazzo. Sulla sommità di ogni muraglione e di ogni minareto si trovano arcieri Hitaxiani che indossano lunghi elmi appuntiti.

“Il Sultano Jazeer per la sua vanità vive nella sommità del grande palazzo, protetto da innumerevoli guardie. Come puoi vedere, Sagard”, bisbiglia il fantasma, “non c'è modo di entrare via terra. Verresti trafitto dalle frecce, poiché il Sultano si serve dei migliori arcieri del regno.”

“Se non c'è modo di entrare, come posso avere successo?”

Detto questo, il fantasma emette un forte fischio e poi sorride allegramente. “Dall'alto.” Dopo pochi istanti appare all'orizzonte una scura figura che sbatte le ali, vo-

lando verso la collina su cui vi trovate.

Mentre si avvicina rimani inorridito, visto che assomiglia a qualcosa che solamente un demone o un mago pazzo possono creare. E' come un pipistrello, ad eccezione dell'apertura alare che è di quasi tre metri. Il ragazzino che avevi incontrato per strada pilota la creatura su una grossa sella.

“Da dove viene questo orrore?” chiedi.

“E' un pipistrello Devaniano, abbastanza comune nei Monti Slate. I Devaniani li usano al posto dei cavalli, e tu farai lo stesso.”

Rabbrividisci mentre ti avvicini alla creatura, ma anche se è disgustosa sembra amichevole. Quando gli sali in groppa, il fantasma ti spiega come guidarla.

Il pipistrello ti conduce nel cielo notturno Hitaxiano punteggiato di stelle. In pochi attimi raggiungi i bastioni perimetrali del palazzo del Sultano, e li sorvoli.

Il palazzo visto dall'alto è sbalorditivamente bello, costruito in grandiose proporzioni e costituito da marmi diafani color bianco latte di incredibile purezza. Le cupole tondeggianti circondate dai minareti incoronano l'intero palazzo come un'aureola.

Tirando le redini del pipistrello, scendi verso la grande cupola. Improvvisamente senti un forte grido provenire da uno dei minareti, seguito dal suono metallico di un potente arco.

Le frecce sibilano verso di te. Estrai sei numeri e subisci 2 punti ferita ogni volta che ottieni un 4 (indipendentemente dal tipo di armatura che indossi).

Avvicinandoti alla cupola, senti i rintocchi delle campane d'allarme proveniente dall'alto dei minareti e vedi molti uomini agitarsi nel cortile.

Atterrando sulla cupola, leggi il pipistrello alle pietre

scolpite e poi prosegui furtivamente verso la sommità della grande emisfera, dove trovi una finestra nella quale osservi attentamente l'interno.

Più in basso, nella sala del trono del Sultano, si sta svolgendo un banchetto. Seduto ad un grosso tavolo, ventilato da uomini con ventagli e circondato da svariati principi, emiri e satrapi Hitaxiani vestiti in modo appariscente, si trova un uomo piccolo e grasso che beve un boccale di vino facendoselo colare lungo il viso.

Senza dubbio si tratta del Sultano Jazeer. La rabbia raggiunge l'apice quando scopri che a seduta a fianco a lui si trova Ketza Kota, vestita con il costume poco coprente di una danzatrice.

Con la spada in pugno fracassi la finestra, e una pioggia di frammenti di vetro colorati cade sul tavolo da pranzo, facendo fuggire gli ospiti verso la porta.

“Come osate andarvene senza il mio permesso!” urla il Sultano ai suoi invitati in fuga. “Avrò le vostre teste di voi vigliacchi per questo.”

“Non vivrai abbastanza per avere la mia testa”, risponde uno degli invitati al grasso despota.

Nella confusione, cali la fune e scendi giù finché non salti sul tavolo.

Vedendoti, Ketza Kota urla: “Sagard!” Mentre ti trovi sul tavolo, sfoderi la spada e ti prepari a mantenere la promessa fatta al fantasma.

Il Sultano, con tua sorpresa, non tenta di fuggire. Solleva con le dita grasse una piccola lampada ad olio, e poi ti rivolge un mellifluo sorriso. “Credevi che sarebbe stato così semplice appropriarsi della mia preferita fra le ragazze dell'harem e poi uccidermi, Ratikkan?”

“E chi potrebbe fermarmi?” urla, avvicinandoti a lui.

Impassibile, il Sultano strofina la sua mano carica di

rubini sulla lampada, ed un denso fumo verde si solleva in una grossa colonna. Quando il fumo si dirada, al suo posto si trova un alto Genio che indossa un turbante!

“Uccidilo”, urla il Sultano, ridendo e sentendosi sicuro di sé per l’apparizione. Il Genio, sguainando dalla cintura una scimitarra lunga quasi quanto te, si avvicina per attaccarti. Devi combattere contro il Genio, ma sapendo di avere poche possibilità di sconfiggerlo, cerchi di trovare un modo di impossessarti della lampada dal Sultano così da rivoltare il Genio contro di lui.

La procedura per sottrarre la lampada è la seguente. Combatti normalmente, ma ogni volta che ottieni un 4 riesci a stordire il Genio e puoi perciò tentare di prendere la lampada estraendo un altro 4. Puoi anche usare la *pietra dello stordimento*, se la possiedi, ed ogni volta che stordisci il Genio puoi tentare di impossessarti della lampada.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [U] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro
dall’inizio.)

GENIO (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)

[40] [39] [38] [37] [36] [35] [34] [33] [32] [31] [30] [29]
[28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17]
[16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4]
[3] [2] [1] (Vai al Paragrafo 83.)

Se riesci a impossessarti della lampada, vai al Paragrafo 85.

Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 90

L'altopiano delle Aquile Giganti

La seconda Aquila Gigante, con un'ala strappata dal corpo, crolla a terra con un terribile grido (guadagni 2 *punti di esperienza*). Più in basso i tuoi uomini ti acclamano e sollevi fieramente la spada. Improvvisamente l'altopiano si sbriciola sotto di te, facendoti cadere per un metro.

Mentre ti sforzi per uscire dalla cavità appena formata, senti alcuni tintinnii metallici. Guardandoti in basso scopri di trovarti immerso fra tesori fino alle ginocchia!

Stupendoti della genialità del pirata che aveva sepolto il suo tesoro quassù, ricopri i tuoi uomini di bottino (ottiene 1500 pezzi d'oro).

In fondo al forziere, al di sotto dell'oro, delle pietre preziose e delle perle, si trovano un *pettorale* di ferro inciso e *gambali* che devono essere stati realizzati per un re. Non c'è nessun dubbio nella tua mente o in quella dei tuoi uomini su chi prenderà questo tesoro.

Il *pettorale* del re ed i *gambali* ti renderanno praticamente inattaccabile dai nemici di basso livello. Mentre li indossi ti permetteranno di sottrarre 2 punti ferita da qualsiasi attacco subito, e se dovessi aver bisogno di denaro, l'armatura potrà essere venduta per 1000 pezzi d'oro. Annotalo sul *registro del personaggio*.

Per due giorni gli uomini fanno baldoria sull'Isola del

Terrore, e puoi recuperare *tutti i punti ferita*. Ritorna alla mappa (Paragrafo 39), molto più ricco, e salpa da questo posto.

PARAGRAFO 91

Stringi un'alleanza

“Ho visto il fuoco nei tuoi occhi, ragazzo, e hai fatto bene a controllarlo.” Il vecchio si alza in piedi, e rimani inorridito scoprendo che puoi vedere attraverso il suo corpo. “Nemmeno tu, Sagard, puoi uccidere coloro che sono già morti. Il Sultano Jazeer mi uccise. Un tempo ero il sultano, ma ora sono un fantasma. Per trattenere la tua rabbia, ti darò la pietra dello stordimento.”

Il vecchio gesticola verso il ragazzino, che corre a prendere una scatola. Quando la apre, una luce dolorosa e accecante ti colpisce, e rimani temporaneamente paralizzato.

Nella scatola si trova la *pietra dello stordimento*. Se usata correttamente, ti aiuterà nei combattimenti più difficili. Ogni volta che apri la scatola otterrai 2 attacchi supplementari. Tuttavia *devi* usarla con parsimonia. Ogni volta che desideri usarla, estrai un numero: se ottieni un 4, estrai un altro numero. Se al secondo lancio ottieni un 3 o un 4, si distrugge e non puoi più utilizzarla. Annotala sul *registro del personaggio*.

“Fai attenzione, Sagard. La ragazza sarà in grave pericolo se tenterai di salvarla. La sua vita sarà lunga se

non lo farai. Vuoi ancora tentare di salvarla? (A questo punto puoi dimenticarti della missione contro il Sultano ed andare al Paragrafo 96. Altrimenti continua a leggere.)

“Correrò il rischio”, rispondi.

“Allora questa notte ti condurrò al palazzo.”

Vai al Paragrafo 89.

PARAGRAFO 92

La collina dalle mille cavità

Il tesoro dei pirati potrebbe essere in uno qualsiasi dei buchi che sembrano osservare l'isola come le orbite di un teschio. Avvicinandoti con cautela alla collina, ordina ai tuoi uomini di cercare a coppie.

Entrando in una caverna buia e asciutta, sposti una cortina di ragnatele. Ti giunge alle orecchie il rumore di ali che sbattono, e poi i sibili di serpenti. Osservi con cautela il pavimento.

Ad alcuni metri di distanza senti un grido che fa ghiacciare il sangue nelle vene, e vedi il pirata che ti accompagnava afferrare disperatamente il corpo di un serpente alato avvolto attorno al suo collo. Con un abile colpo tagli a metà il corpo del serpente. Ma invece di morire, il rettile ti attacca con i suoi denti avvelenati.

Assestando un colpo preciso, uccidi il serpente a mezz'aria, ma non è il momento di festeggiare visto che molti altri stanno volando verso di te.

Mentre lotti per salvare il tuo compagno, senti degli urli provenire dalle altre caverne: lo stesso orrore si sta abbattendo su di loro.

Mentre fuggi dalle caverne, estrai un numero per ogni punto di danno della nave, e sottrai un uomo di equipaggio per ogni 4 che ottieni.

Se alla nave rimangono meno di 5 punti danno, vai al Paragrafo **82**. Se ne rimangono 5 o più, vai al Paragrafo **94**.

PARAGRAFO 93

L'orrore dagli abissi

Molti elementi fanno presagire l'arrivo di un terribile orrore. Il mare è calmo, forse fin troppo. I leggiadri gabbiani che vi seguivano sono scomparsi, e le alghe marine rosse, da cui ha preso il nome il Mar Cremisi, sono particolarmente fitte, rendendo il mare simile ad una sconfitta pozza di sangue.

Tuttavia, oltre alle singolari leggende scritte sulle antiche mappe, nulla ti ha preparato all'orrore che stai per affrontare.

Senza nessun preavviso, otto enormi tentacoli grossi come tronchi di sequoie e ricoperti di ventose, fuoriescono dalla superficie dell'acqua e si avvinghiano attorno alla nave.

Mentre lo scafo inizia a gemere, un'orribile testa con due occhi neri come la morte fuoriesce dall'acqua ed inizia a mordere la prua. Girandoti eviti per miracolo la stretta di un tentacolo viscido, che invece afferra un marinaio in fuga e lo porta con sé in mare, fra atroci urla.

La maggior parte dei tuoi uomini sono abituati alle brutalità del mare, ma nonostante questo si lasciano prendere dal panico e molti fuggono sottocoperta. Affermando la spada ti prepari a combattere quest'orrore simile ad una piovra proveniente dagli abissi, con l'aiuto di un pugno di uomini.

Devi combattere il Serpente Marino fino alla morte. Per ucciderlo devi recidergli tutti i tentacoli. Anche se



nella maggior parte dei combattimenti non puoi ripartire i danni fra diversi nemici, in questo caso puoi farlo. Quindi se estrai un 4, causando 5 punti di danno, puoi usarne 3 per far fuori un tentacolo e gli altri 2 per il tentacolo successivo.

Ad ogni turno estrai un numero per ogni tentacolo. Quando sconfiggi un tentacolo, non potrà più combattere. Il Serpente Marino attacca per primo.

MIETITRICE DELLA NOTTE (1/2, 2/3, 3/4, 4/5)

[30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19]
[18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6]
[5] [4] [3] [2] [1] (È affondata. Vai al Paragrafo 66.)

SERPENTE MARINO (1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

TENTACOLO #1 [5] [4] [3] [2] [1]

TENTACOLO #2 [5] [4] [3] [2] [1]

TENTACOLO #3 [5] [4] [3] [2] [1]

TENTACOLO #4 [5] [4] [3] [2] [1]

TENTACOLO #5 [5] [4] [3] [2] [1]

TENTACOLO #6 [5] [4] [3] [2] [1]

TENTACOLO #7 [5] [4] [3] [2] [1]

TENTACOLO #8 [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi il Serpente Marino, guadagni *6 punti di esperienza* e puoi tornare alla mappa (Paragrafo 39). Se hai riportato gravi danni, fai rotta verso un porto per eseguire le riparazioni.

Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 94

Fuga dai Serpenti Volanti

Dopo esservi raggruppati in seguito al feroce attacco dei serpenti alati, dovete nuovamente mettervi in cerca del tesoro. Sapendo che nessun pirata, per quanta urgenza avesse di nascondere il proprio tesoro, lo avrebbe nascosto nelle caverne, hai la possibilità di cercarlo in mezzo alle rocce (Paragrafo 86), oppure sulla cima dell'altopiano (Paragrafo 77).

PARAGRAFO 95

Tabu-Bel-Abu

Il sole rifulge alto nel cielo azzurro mentre la Mietitrice della Notte avvista Tabu-Bel-Abu. A prima vista la grande città sembra una sottile linea bianca lungo la costa Hitaxiana, ma avvicinandoti riesci a distinguere i palazzi, le torri, i minareti e guglie appuntite.

Nel tardo pomeriggio la nave giunge vicino al porto. Una folla di uomini appartenenti a tutte le razze, dai fieri sovrani dell'Impero Momboddo ai barbari Vulzar con i capelli bianchi, sciamano come insetti lungo i moli. Non hai mai visto bastioni così alti e solidi come quelli che circondano questa città.

Una volta vicino alla riva, ordini che venga calata una scialuppa e poi dai l'addio ai tuoi compagni di viaggio, poiché ormai sei giunto a destinazione, mentre loro hanno ancora lunghi viaggi da affrontare.

Dalle strade che costeggiano i moli si solleva un caldo insopportabile mentre avanzi fra il clamore della folla.

Nei pressi del porto si trova il bazar, in cui i mercanti vestiti come sultani descritti nelle storie per bambini, ti invitano a spendere qualche moneta nei loro banchi, sui quali sono esposte le merci più svariate, da bizzarri animali a deliziosi dolci.

Poco dopo ti si avvicina un ragazzino che indossa abiti sgargianti e un paio di scarpe a punta con campanelli fissati all'estremità. Trattieni una risata per i suoi

ridicoli vestiti mentre ti parla da dietro lunghi baffi arrotolati, evidentemente finti. “Sembra che ti sia perso, Rattikkan. Posso guidarti attraverso la città.”

Per alcuni minuti contratti sul prezzo, e poi ti invita a ripararsi dal sole nel suo negozio.

Ti fa entrare fra il tintinnare dei campanelli, ed una volta all'interno scopri una piccola stanza riccamente ornata. Alcuni tappeti sono appesi alle pareti, ed un elaborato lampadario di ottone è sospeso al soffitto. Odora di aromi d'importazione che bruciano in un piccolo fornello.

Per un attimo ti senti sopraffatto dalle esalazioni. Precipitandoti verso il fornello, lo lanci fuori della stanza, nella strada.

La guida si gira allarmata. “Cosa hai fatto?”

“Non sarò ingannato così facilmente. Intendevi portarmi qui per drogarmi con questo rivoltante fetore.”

“Ma no, amico mio, si tratta d'incenso di legno di sandalo, muschio e mirra” risponde, mostrandoti altro incenso.

Detto questo, una forte risata scoppia dall'altra parte della stanza, e vedi una strana figura seduta in un angolo. Un brivido ti percorre il corpo poiché il vecchio, che indossa un abbondante abito di seta, non era nella stanza quando sei entrato, e non lo hai visto arrivare.

Mentre il ragazzino corre per recuperare il fornello, il vecchio ti indica di sederti. Rimani in piedi, stringendo l'elsa della spada.

“Allora rimani in piedi se proprio vuoi”, dice. Con le sue dita lunghe e scheletriche, il vecchio prende un mazzo di carte decorate con strani disegni. Cantando sotto voce, dispone le carte in modo disordinato.

Dopo aver steso le carte il vecchio ti guarda. Al di

sotto di un ciuffo di capelli bianchi, ardono i suoi occhi blu, che sembrano brillare con un vigore che non si addice alla sua età. “Le carte mi hanno detto che saresti venuto, e adesso mi dicono cosa farai qui.”

“Non credo nell’infame magia del sud”, gli dici, girandoti per andartene.

“Sei giunto dal nord per salvare una ragazza Slith dal palazzo del Sultano Jazeer.”

“Come fai a saperlo?” gli chiedi, sfoderando la spada.

“Nelle carte posso vedere molto altro” risponde. “Vedo lacrime di gioia ma, se la tua impresa riuscirà, ci saranno anche lacrime di dolore.”

A questo punto devi fare una scelta. Puoi concludere qui la ricerca e passare in rassegna i tesori e le armi (Paragrafo 96), oppure puoi continuare la missione. Se vuoi procedere continua a leggere.

“Nulla può fermare la mia ricerca!” esclami.

“Molto bene”, risponde. “Ma poi non dire che non ti ho avvertito.”

Ti dirigi minacciosamente verso l’uomo, con la spada sguainata. “Se ti lascio vivere, potresti avvertire il Sultano del mio arrivo.”

“E se mi attacchi perderai un prezioso alleato, dato che odio il Sultano più di te”, risponde.

Devi prendere una decisione. Puoi attaccare il vecchio (Paragrafo 76), oppure puoi allearti con lui (Paragrafo 91).

PARAGRAFO 96

Storie nel vento tropicale

Un vento caldo del deserto porta strane storie verso la città dei minareti e della magia nera. Nel profondo della casbah, dove uomini dalla carnagione scura e con turbanti sulla testa fumano lunghe pipe, raccontando storie di fantastici tesori, un uomo completamente vestito di nero e con un appariscente orecchino d'oro ti chiama con un cenno. "Vieni qui, Ratikkan, poiché ti ho letto nel pensiero."

Ti giri, vedendo i suoi occhi scuri simili a perle fissare intensamente i tuoi. "Dimentica i magri bottini che stai cercando qui, perché nel profondo della giungla c'è un tesoro molto più grande che ti sta aspettando, se avrai la forza di strapparlo da mani malvagie."

"Non ho mai sentito parlare di un tesoro simile", gli dici.

Fa un gesto con la mano indicando di sederti. "Allora resta qui un momento, e ti racconterò della Città Perduta di Avorio."

Prendi nota dei *punti di esperienza*, dei *tesori*, delle *armi* e delle *armature* che hai ottenuto in questo libro, poiché ti saranno utili nella ricerca della Città Perduta di Avorio nel quarto volume...

PARAGRAFO 97

Regole di combattimento

Le regole generalmente fanno sembrare le cose più complicate di quello che sono in realtà, ma basterà fare un po' di pratica e tutto sarà più semplice. In linea di principio si tratta di regole basate sul buon senso: se hai qualche dubbio, prova a pensare come si svolgerebbero le cose nella realtà.

PRIMA DI GIOCARE

Tutto ciò che ti occorre per giocare con questo libro è una matita ed una gomma. Alcuni giocatori preferiscono usare un dado a quattro facce per rendere i combattimenti più rapidi, ma i numeri stampati su ciascuna pagina permetteranno di ottenere il medesimo risultato.

Se sei giunto a questa pagina significa che conosci il modo di muoverti da un paragrafo ad un altro; non resta che imparare come si *combatte* e come si usa il *registro del personaggio*.

COMBATTERE

In alcuni luoghi incontrerai dei nemici con i quali po-

traì (o *dovrai*) combattere. Esistono solamente tre possibili conclusioni in un combattimento: puoi *vincere*, *perdere* o *fuggire*.

Vincere un combattimento: vinci un combattimento quando hai ridotto a 0 i punti ferita del nemico oppure, nelle situazioni in cui devi attaccare più di un nemico, quando hai ridotto a 0 i punti ferita di tutti i nemici.

Perdere un combattimento: perdi un combattimento quando i tuoi punti ferita arrivano a 0.

Fuggire da un combattimento: quando ti rendi conto che potresti perdere un combattimento oppure quando non vale la pena combattere, puoi *provare* a fuggire. La fuga comporta una percentuale di successo del 50%. Se giri le pagine ed estrai un numero pari, oppure se lanci una moneta ed ottieni testa, oppure se lanci un dado ed ottieni un numero pari, riesci a fuggire.

Puoi provare a fuggire solamente prima del tuo turno di attacco, e solamente una volta per round.

Una volta che sei riuscito a fuggire, leggi l'apposita sezione che si trova dopo le tabelle di combattimento dove è indicato il numero di paragrafo a cui andare.

Attenzione: da alcuni avversari, indicati nel testo, è impossibile fuggire. Se fallisci la fuga continua il combattimento normalmente.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Il combattimento si suddivide in round e si basa sull'estrazione di numeri casuali da 1 a 4. Questo libro fornisce un sistema per farlo: nell'angolo in alto a destra di ciascuna pagina è stampato un numero da 1 a 4, e gi-

rando velocemente le pagine senza guardare potrai ottenere un numero casuale.

Durante il combattimento Sagard e l'avversario (o gli avversari) proseguono a turni. Se non specificato diversamente *Sagard attacca per primo*, e dopo che ha attaccato tocca all'avversario. Una volta fatte queste operazioni si completa un round. Il combattimento può proseguire per diversi round e finisce quando Sagard vince, perde o fugge. Una volta concluso il combattimento segui le istruzioni che ti permetteranno di proseguire l'avventura.

Ogni combattimento che affronterai sarà diverso: la difficoltà sarà determinata dal numero di punti ferita e dal livello dell'avversario.

I *punti ferita* corrispondono al numero dei punti di danno che si possono subire prima di essere messi fuori combattimento. All'inizio del gioco Sagard ha *20 punti ferita* (questo numero può variare nel corso del gioco, anche se in questo libro Sagard non può superare *20 punti ferita*). Ciò significa che dovrai subire 20 punti di danno prima di essere sconfitto.

La tabella di combattimento è simile a questa:

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Non puoi proseguire il combattimento. Vai al Paragrafo X.)

Ogni volta che infliggi un danno ad un nemico, segna con una crocetta il numero corrispondente di riquadri nella tabella, come di seguito:

ORCO (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

~~[12]~~ ~~[11]~~ ~~[10]~~ ~~[9]~~ [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto l'Orco. Vai al Paragrafo X.)

I *livelli di combattimento*, come illustrato precedentemente, sono diversi per ciascun personaggio. Sagard all'inizio è un combattente di Livello 2. I Livelli di combattimento vanno da 0 a 5, e più alto è il livello più è pericoloso l'avversario. Le informazioni fondamentali sono riportate in ciascun combattimento quindi non dovrai fare riferimento a questa tabella, ad eccezione di quando aumenti di livello.

TABELLA CON I LIVELLI DI COMBATTIMENTO

	Lancio/Danno			
	1	2	3	4
Livello 0	0	0	0	4
Livello 1	0	0	1	1
Livello 2	0	1	1	2
Livello 3	1	1	2	3
Livello 4	1	2	3	3
Livello 5	2	3	3	4

Questi numeri si riferiscono ai punti ferita o punti danno. Ad esempio se Sagard, di Livello 2, estrae un 4 infligge 2 punti di danno all'avversario, che dovranno essere cancellati dalla tabella del nemico. Nello stesso modo se un combattente di Livello 5 estrae un 1, infliggerà 2 punti di danno. Per vedere se hai capito, cosa succede se un guerriero di Livello 3 estrae un 2?

Se hai risposto 1 punto di danno, è esatto.

Pertanto la pericolosità di un avversario può essere

determinata guardando sia il livello di combattimento sia il numero di punti ferita che possiede.

Ricorda che possono solo esserci tre possibili soluzioni in un combattimento: vittoria, sconfitta o fuga. Se i punti ferita arrivano a 0 leggi il numero di paragrafo dopo la lista dei punti ferita e segui le istruzioni. I punti ferita sono permanenti ma Sagard si riposerà o mangerà spesso, recuperando punti ferita; queste situazioni sono comunque chiaramente indicate nel libro.

Tieni bene in mente che i punti ferita di Sagard aumenteranno e diminuiranno nel corso dell'avventura; inoltre Sagard mantiene i danni subiti da una battaglia all'altra. Dopo ciascuno scontro segna i punti ferita rimanenti sul *foglio del personaggio* di Sagard (descritto più avanti); esegui la stessa procedura anche quando Sagard recupera punti ferita.

BONUS

Durante l'avventura potrai ottenere vari utili bonus, sotto quattro possibili forme: trofei, punti di esperienza, armi ed armature, e oggetti speciali. Ognuno di questi bonus ti sarà utile in diversi modi.

I *punti di esperienza* sono permanenti: Sagard li terrà con sé da un libro ad un altro. Lo scopo dei punti di esperienza è determinare il livello di combattimento di Sagard. All'inizio di questo libro Sagard è di Livello 3. Quando totalizza 60 punti di esperienza, passa al Livello 4.

Armi e armature sono molto utili in combattimento e forniscono a Sagard un valido aiuto. Le proprietà di que-

ste armi sono spiegate man mano che vengono trovate.

Gli *oggetti speciali* hanno delle funzioni particolari. Alcuni oggetti speciali, come gli scudi, possono essere utilizzati per assorbire punti ferita; altri, come le pozioni magiche, possono essere usate per ripristinare punti ferita quando Sagard ne ha la necessità.

I bonus e i risultati di combattimento devono essere annotati sul *registro del personaggio* di Sagard.

Ogni volta che Sagard inizia un combattimento oppure recupera punti ferita, aggiorna il *registro del personaggio*. Sagard inizia l'avventura con 20 punti ferita; supponendo che ne perda 8, rimane con 12 punti ferita. Se nel paragrafo successivo si ferma a mangiare recuperando 5 punti ferita, arriva a 17 punti ferita. Nel successivo combattimento che dovrai affrontare ricorda quanti punti ferita hai, e modifica di conseguenza il *registro del personaggio*. Ricorda che Sagard non può mai superare i 20 punti ferita.

REGISTRO DEL PERSONAGGIO DI SAGARD

Punti Esperienza

Livello

Oro

Punti ferita

Punti danno della nave

Armi e Armature

Bonus in combattimento

Oggetti Speciali

Poteri

Membri dell'equipaggio

REGISTRO COMBATTIMENTI

	n° scontro									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PUNTI FERITA DI SAGARD	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Adesso che hai letto le regole, inizia l'avventura!
Torna a questo paragrafo se hai qualche dubbio.

RICERCA DISPERATA

Addentrati nel mondo di Greyhawk
e aiuta Sagard a diventare un guerriero:
affronta avventure mitiche e misteriose,
combatti con terribili nemici!

In questo libro il protagonista sei tu.

Dopo aver messo fine
alla Maledizione dell'Idra,
dovrai affrontare un viaggio
di indicibili orrori
attraverso il Mar Cremisi
per salvare la tua amica Ketzä Kota.

Ti imbatte­rai nelle spire letali
di un mostro marino, dovrai combattere
contro sciame di serpenti volanti
e altri numerosi nemici.

Ma riuscirai a sopravvivere
all'avversario più pericoloso di tutti,
il Sultano malvagio che governa
una città permeata di magia nera?

In questo libro il protagonista sei tu.

Buona fortuna, valoroso Sagard...

Copertina illustrata da Les Morrill

Traduzione di Dirk06

<http://www.librogame.net>

3



sagard
il barbaro

librogame's LAND

libri NOSTRI